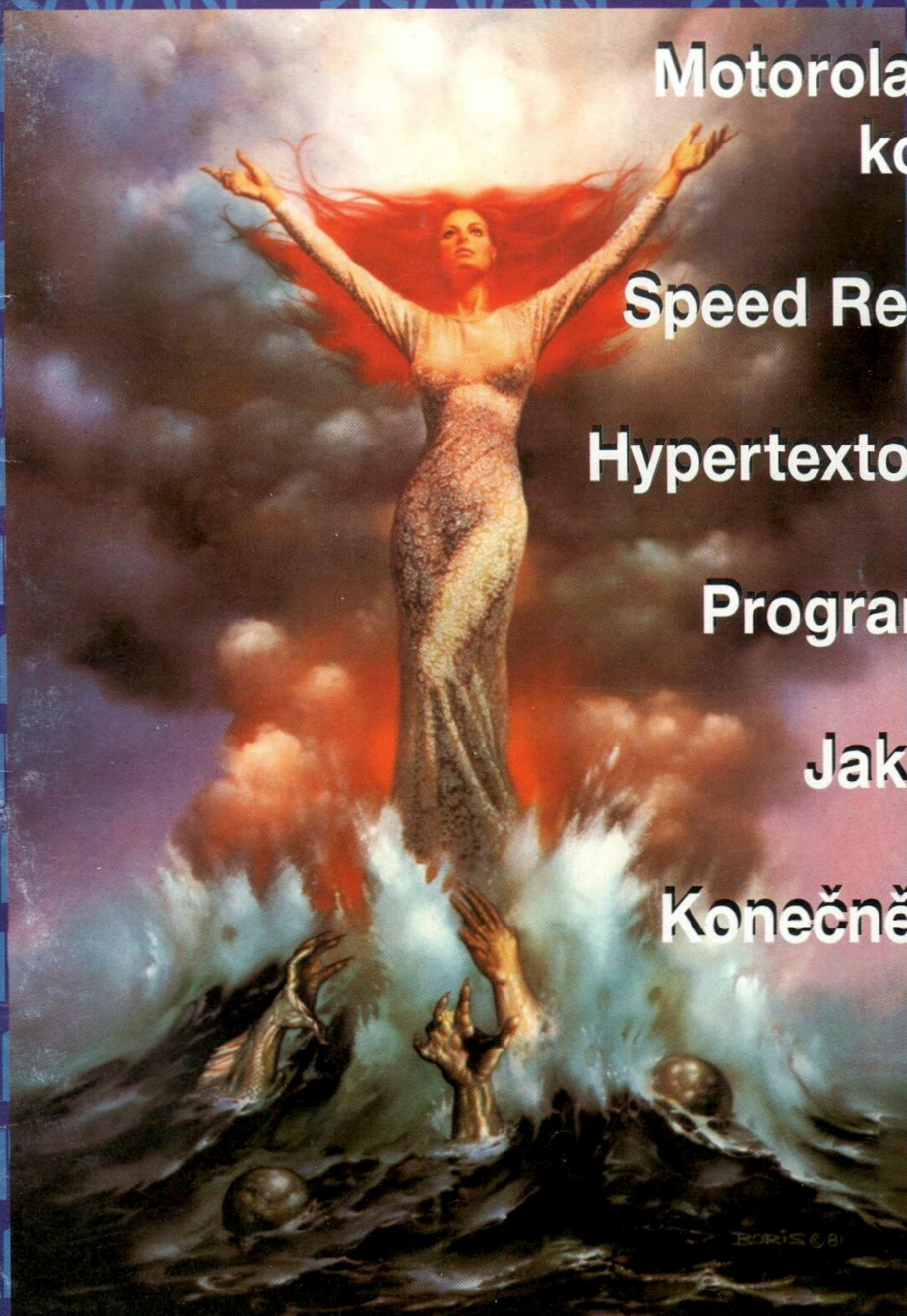
Magazín pro uživatele počítačů ATARI

Kč 30

ALERT

95

Únor



Motorola 68060 v TOS kompatibilních!

Speed Resolution Card

Hypertextové databanky

Programy pro XL/XE

Jak modemovat?

Konečně herní příloha

Plejboj Inside

Obsah čísla

ALERT

Specializovaný občasník zaměřený na výpočetní techniku ATARI

©1995, JRC

Třetí číslo dokončeno 2/1995

VYDAVATEL: ing. Slavomír Pavlíček

ŠÉFREDAKTOR: Marek Nepožitek (man)

AUTOŘI TOHOTO ČÍSLA:
Matěj Sychra -mat-, Štěpán Kment -DAWN-, Jan Hovora -Yan-, Kamil Vojtíšek -kav-, Borek Lupoměský -BoLu-, Luboš Rampa -L&R-, Veronika Koucká -KV1-, Vítek Koucký -KV2-, Jan Valenta -Azirek-, Jan Drákula Horyna -KO-, Jaroslav Malý -jam-, Mirek Papež -enchanter-, Jiří Bartoň -sea-.

JAZYKOVÁ KOREKTURA: Petr Šeba

ADRESA REDAKCE: PC SHOP – ALERT, Vladislavova 24, 110 00 Praha 1

ADRESA VYDAVATELE: JRC – ALERT, Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6

BBS ˝ATOS˝ zaměřená na Atari 02/24228640, (Po–Pá 19.00 – 8.00 a So od 15.00 až do Po 8.00).

GRAFICKÁ ÚPRAVA: Marek Nepožitek, Matěj Sychra, Atari Falcon 030/14MB/40MHz, DTP systém Calamus SL

OSVIT A KONZULTACE: Computer Design Studio, ing. Petr Jandík (Atari TT a Calamus SL)

TISK: VYDAVATELSTVÍ K+P

OBJEDNÁVKY, INZERCE: JRC, Chaloupeckého 1913, 169 00, Praha 6, (tel.: 02/354979 fax.: 02/521258)

PODMÍNKY INZERCE:
Firemní plošná inzerce: 1 strana 5.000,– Kč, 1/2 strany 3.000,– Kč
Řádková inzerce je zdarma.

Vítejte ve třetím Alertu!

3

Ani nevíte, jak jsem rád, že se opět můžete začíst do stránek nového čísla. Nerad bych to zakřiknul, ale zdá se, že jsme stále nenarazili na vážnější potíže. Od posledního čísla nás opět dělí dva předlouhé měsíce. Během této doby jsme prakticky nic nestihli (předpokládám, že vy také ne), ale poměrně dost se událo. Dost na to, abychom mohli říci, že ony dva měsíce byly skutečně dlouhé. Zkusme nahlédnout do palubního deníku naší lodi...

S prosincovým číslem Alertu se nemístně spěchalo. I ten, kdo není zrovna puntíčkář, najde hromadu neomluvitelných chyb. To se nesmí a nebude opakovat. První číslo v roce 1995 musí být ukázkové! Bude dobré zavést herní přílohu. Výsledky ankety nás k tomu důrazně tlačí.

Alert se prodával na výstavě EXCALIBUR SHOW jedině díky tomu, že se s jeho přípravou nikdo nemazlil. Jen tak dál. Rychlost je to nejdůležitější... (paradoxní názor).

Výstava EXCALIBUR SHOW byla jasnou propagací a totálním vítězstvím systému Atari Jaguar. Na Jaguaru bylo možné honit alieny i zvítězit v soutěži o Zlatý joystick. Šoty z Aliena běžely večer na TV Nova!

Čekáme na nové hry pro Jaguara. Čekáme marně, neboť předvánoční horečka propuká nečekaně i za oceánem. Nezavěšujeme, jsme v pořadí.

A přece! Club Drive, DOOM a Checkered Flag jsou tady. Prvně jmenovaný je pro většinu redakce zklamáním. Druhý jmenovaný je pro většinu redakce příjemným pohlazením (˝...je to fakt rychlý, dost rychlý!˝). Třetí jmenovaný je opět vektorový, takže se mi líbí.

Rok 1995. To snad není možné. Začínají dokončovací práce na třetím Alertu. Naprostá většina z nás má zkouškové období. Ve dne Atari, v noci učení, ráno zkouška, odpoledne Alert, v noci učení, ráno zkouška, odpoledne ... (UNTIL energy‹0). Máme jazykového korektora a v bedně se opět táhne Městečko Twin Peaks!

Čekáme nové hry na Jaguara. Čekáme marně, neboť pátek 13. ledna nepřináší kýženou herní sklizeň. V klidu a bez emocí čekáme, než mocnosti temnot trhnou kalendářem. Nechce se jim. Pátek 13. visí v kalendáři ještě v úterý.

Středa je ve znamení euforie. Kasumi Ninja, Bubsy, Zool2, Skiing & Snowboarding a Iron Soldier dávají zapomenout na školu a jiná tužidla. Je třeba zvětšit herní přílohu. Bude se jmenovat Plejboj. Do našeho života vtrhnul LYNX 2, za cenu, která nemá konkurenci. Vydání třetího Alertu se patrně spozdí. Na jaguarovské CD si asi počkáme do února. Co se dá dělat. U Atari mají asi moc práce. Trochu nám vrtá hlavou, s čím, když CD je již pár měsíců hotové. Co to tam ti kluci nezvedení kutí?

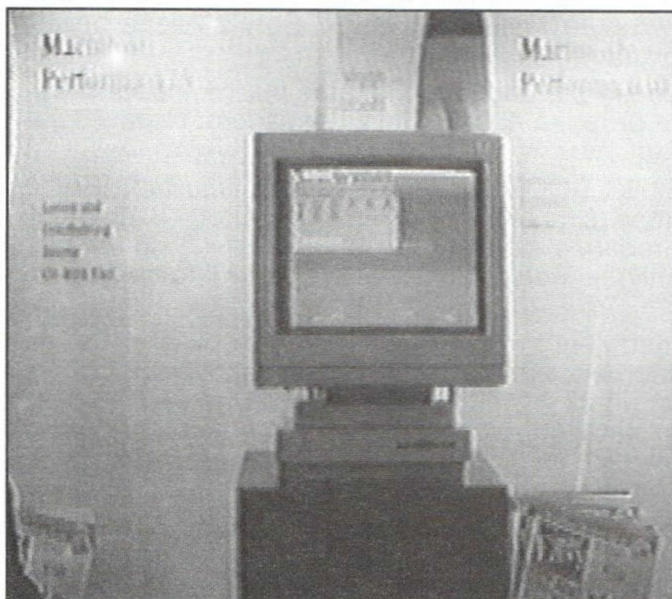
Přišel anketní lístek se známkováním: 4, 5, 5, 3, 5, 3. Máme nefalšovanou radost a jdeme na hamburgra (hambáč). Těšíme se na Ce–BIT '95. Něco je ve vzduchu a nás zajímá co.

Věřím, že se vám bude letošní první číslo líbit tak, jako se líbí nám. Dělali jsme, co jsme mohli.

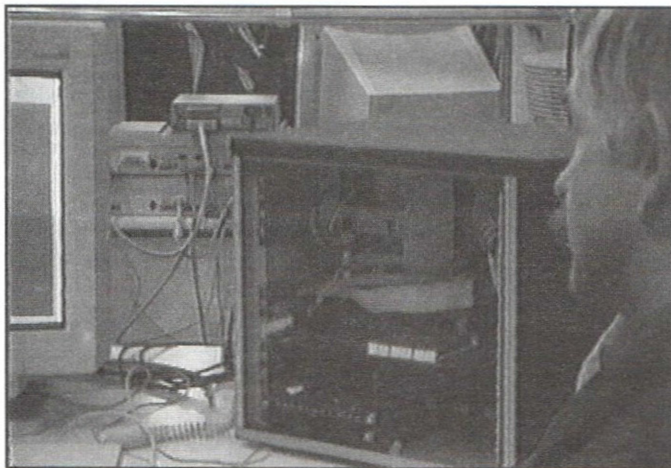
Marek Nepožitek, šéfredaktor



Medusa T60
Tento výkonný stroj je dnes k vidění v mnoha variantách. Nejdražší TOS systém, který dnes lze koupit, vám nabídne nevšední výkon a stavebnicovou koncepci. Není však jisté, v čem by měl být vlastně lepší než Eagle.



Firma Apple Computers se také přidala. V rámci svého programu sbližování jednotlivých platforem začala prodávat TOS kompatibilní Performy. Vynikající a dokonale čistá emulace je zajištěna pomocí systému MagiC a grafické nadstavby Ease.



Eagle! Mašina s vynikajícím způsobem postavenou deskou, vysokým výkonem a neméně zajímavým designem, který silně připomíná NeXT Cube. Stroj na obrázku (ten bez knírů) byl vybaven 040 a byl hodně svižný.

ProTOS II

Největší výstava věnovaná počítačům Atari v loňském roce (1994) přinesla mnoho zajímavého. Možná si pamatujete na souhrnný článek v prvním čísle Alertu, kde jsem vás informoval o výstavách, které se konaly na jaře. Podzim však překonal všechny jarní superlativy a v listopadu nám přinesl příjemné překvapení v podobě druhého proTOSu, který se tentokrát uhnízdil v Bonnu. Nebudeme rozebírat dopodrobna vše, co bylo k vidění či poslechu. Na to bychom potřebovali více než jedno celé číslo. Chci se však s vámi podělit o pohled na současný stav TOS kompatibilních počítačů, tedy na řadu začínající u počítače Atari 260ST – jak je to už dávno.

U estéček to začalo

Když přišel pan Jack Tramiel do firmy Atari, moc se ho na osobním oddělení neptali, co vlastně umí, a rovnou ho udělali ředitelem společnosti. Nikdo neví, co jim tenkrát za to dal, ale je jisté, že splňoval určité kvalifikační předpoklady. Především přišel od konkurence, ve které zplodil (penězi, ne pájkou) geniální stroj Commodore C64. V té době u Atari vyráběli velmi slušnou obdobu C64 (v mnoha parametrech lepší). Atari 800XL okamžitě dostalo nový kabát a vznikly modely XE. To již věci vzaly rychlý spád. V roce 1985 naběhly do výroby první modely ST. Od začátku absolutní novum a úspěch větší, než si kdo mohl přát. Graficky orientovaný operační systém, výkonné procesory a midi rozhraní udělaly z estéčka pojem a z dnešního pohledu úvodní model celého klonu. Následovaly vylepšené verze základního modelu ST, STF, STM, STFM, STE a profesionální Megy a TTčka. Celá tato řada byla doplněna o laptop STacy a notebook STbook. Dnes se v této řadě u Atari pokračuje pouze modelem Falcon 030. Nic jiného TOS kompatibilního Atari zatím (asi) nevyrábí. Škoda.

U Falcona to nekončí

Jak je Falcon bezesporu geniální stroj, nelze o něm říci, že by byl to nejvýkonnější, co se doposud v TOS kompatibilních urodilo. Každý, kdo někdy pracoval na TTčku, dobře ví, že Falcon na něj zkrátka výkonnostně nemá. To byl poměrně vážný problém. Falcon, zamýšlený jako slabší odrůda "něčeho" silnějšího, nemohl v DTP (sazbě na profesionální úrovni) nahradit TT, na které si mnoho uživatelů zvyklo. U nás to možná není tak markantní, ale v Německu a Anglii jsou na Atari TT založeny stovky grafických studií, která nutně musí inovovat a přecházet na výkonnější stroje. Na trhu tak vznikla obrovská mezera, která na čas znamenala přechod k jiným systémům (převážně na platformách

TOS klon roste!

Viděli jsme na proTOSu II. –man–

firmy Apple). Pouhý rok temna přivedl na svět dva nové vynikající TOS (ST, TT) kompatibilní stroje, jejichž výrobci nemají nic společného s firmou Atari.

Medusa

Rozhodně nemusí být slizká. Medusa T40/60 je totiž něco, co minulý rok vneslo vzruch do DTP založeného na systému Calamus. Firma Medusa Computer Systems ze Švýcarska vyvinula silně modulární počítač, který se vyznačuje především vysokým výkonem, systémem "všechno na kartě", kompatibilitou s Atari TT (TOS 3.06) a závratnou cenou. Výrobce dodává Medusu samozřejmě ve věži. Stavba počítače není v ničem podobná originálním předchůdcům. Vše je koncipováno tak, aby základní deska umožňovala výměnu kteréhokoli komponentu. Tak je na samostatných deskách umístěno vstupní a výstupní rozhraní, SCSI, ROM port a VME bus, grafická karta a další. CPU je také výměnný, podobně jako na motherboardu u PC. Můžete si vybrat mezi Motorolou 68040 a 68060, které jsou taktované na 64 MHz. S plně 32 bitovou sběrnicí taktovanou na 32 MHz tak existuje velmi výkonný základ pro skutečně efektivní práci v běžných programech jako jsou Calamus SL, DynaCAD, Phoenix, Arabesque Professional, Signum!3 a samozřejmě dlouhá řada všech ostatních. VME bus zajišťuje možnost připojení všech oblíbených grafických karet pro VME. Jinou možností je použití ISA karet pro PC.
Na výstavě proTOS II jsme měli možnost vidět na vlastní oči Medusu T60. Nevím, kdy se nám zase poštěstí vidět třeba výpočet fraktalu v rozlišení 1024x768 prakticky v reálném čase. Ono totiž 100 MIPS je "sto mips" a na Motorole obzvlášť. Cena Medusy T40 se pohybuje podle vybavení od 5.690,– do 7.675,– DM.

Eagle je orel

Dalším přírůstkem do rodiny TOS kompatibilních strojů je od konce roku 1994 umělecké dílo s názvem Eagle. Opět se v názvu zůstalo u dravců a rozhodně je proč. I v minulosti velmi aktivní firma GE-Soft učinila na poli DTP systémů obrovský krok vpřed. Vývojáři navrhli základní desku, která je pastvou pro oči. Narozdíl od Medusy je tentokrát na samostatné kartě umístěn i procesor. To znamená, že záleží jen na uživateli, jaký počítač si postaví. Výrobce momentálně nabízí desky osazené Motorolou 68030, 68040 a 68060. Připravuje se výroba desek s Alpha procesory nebo Pentiem. To je něco nevídaného a vůbec bych se nedivil, kdyby si Orla pořídil i člověk, který s Atari nechce mít nic společného. Nikde totiž není psáno, že na této stanici musíte pracovat zrovna v TOSu. Alpha čip nebo Pentium lákají spíše k NeXT Stepu nebo Windows NT. Na kartách výrobce nabízí prakticky to samé, jako jeho podmořská konkurence. Deska Eagla je navržena tak citlivě a s rozvahou, že i v nejlevnější konfiguraci s klasickou MC68030 (jako TT) je celý systém zhruba 2.5 krát rychlejší než originální TTčko. To že je procesor na kartě znamená, že můžete snadno vytvořit multiprocesorový systém, který by znamenal uplatnění i v oblasti nejvýkonnějších multimedií založených na DSP. Kromě toho nic nebrání v použití moderních PCI karet! Je vlastně Eagle čistý DTP systém? Já si nejsem zcela jist.

Příště se podíváme na horké novinky od firmy Apple, která začala prodávat TOS kompatibilní Macintoshe. Své výkonné Performy (68040) vybavuje křížovým emulátorem MagiC s grafickou nadstavbou Ease. Preemptivní multitasking a rychlost dostatečná i pro seriozní práci v Calamu SL jsou dostatečným lákadlem. Nějak se nám ty atárka začínají rozrůstat.

Některá porovnání výkonu

	TT030	MedusaT40
Calamus SL		
– start programu	11 s.	4 s.
– natažení a výstavba dokumentu	28 s.	8 s.
– výtisk dokumentu 600 DPI na HP4	88 s.	30 s.
– import obrázku 8.5 MB TIFF	159 s.	31 s.
Phoenix 3.0 databáze		
– reorganizace 34 tisíc záznamů	685 s.	176 s.
DynaCAD		
– výpočet skrytých čar katedrály sv. Pavla	790 s.	170 s.

Medusa celkově

CPU: Motorola MC68040/68060, 64 MHz
Výkon: 26/100 MIPS, 4.5/9 MFLOPS
Sběrnice: 6x hlavní sběrnice, 32 bit datově i adresově, 32 MHz, BUS Snooping (R/W), 4x ST–Bus, 16 bit data, 24 bit adresy, 8 MHz, 2x RAM–Bus, rozšíření až na 128 MB RAM
Přenosová rychlost hlavní sběrnice: 85 MB/s, ST–Bus: 4MB/s
Paměti: na desce RAM 128 MB, s kartou až 4 GB, ROM 0.5 – 2 MB, 32 bit data, 100 ns
Rozhraní: ST I/O karta (Centronics–paralelní, Modem 1 RS232C, 115000 baudů, Midi, ISA–bus pro grafické karty, IDE, ST zvuk, DMA, Serial 1 RS232C, ST/TT klávesnice, floppy bus DD, HD, ED, zálohované hodiny) SCSI karta (4MB/s), VME–bus karta, ROM port karta

Eagle celkově

CPU: 68030/32 MHz, 68040/64 MHz, 68060/64 MHz
Sběrnice: Eagle kanál – plně rozsahová sběrnice se všemi signály seriově montováno 8 slotů (rozšiřitelné na 12)
Paměť: na kartě až 256 MB TT–RAM a 14 MB ST–RAM
Rozhraní: ACSI, SCSI (4 MB/s), 4x seriový, paralelní, LAN, VME, midi, interní ROM port (32 MHz), externí ROM port ST/TT, klávesnice TOS nebo MF2
Výkon měřený k TT:
68030 2.5xTT
68040 4–5xTT
68060 7–8xTT
Cena:
1) základní konfigurace 68040, True Color, 4 MB, case
76.500,– Kč bez DPH
2) holý systém bez skříně –
66.250,– Kč bez DPH

Jak dýchá ATARI v Čechách

Rozhovor s ing. Slavomírem Pavlíčkem –L&R– –man–

K uskutečnění tohoto rozhovoru s ředitelem firmy JRC panem ing. Slavomírem Pavlíčkem se sešli jednoho odpoledne v PC Shopu Luboš Rampa (ST Sekce) a Marek Nepožitek (Alert). Otázek by bylo stokrát víc a ještě by toho nebylo dost. Naštěstí jsme omezeni místem, které je v Alertu a ST Infu rozhovorům určeno. Věříme, že vám odpovědi pana ředitele přinesou mnoho zajímavých poznatků o tom, jak vlastně život okolo Atari na našem trhu běží. Po rozhovoru s ing. Jiřím Richterem (v minulém čísle) tak doplňujeme vaší informovanost o názory další významné osobnosti "českého světa Atari".

A: Řekněte nám, prosím, něco o vašem postavení ve firmě JRC.

P: Především jsem spolumajitelem firmy, kterou vlastní pouze dva společníci – já a pan Jiří Richter. Oblasti působení ve vedení firmy máme rozděleny. Já mám na starosti obchodní řízení společnosti, pan Richter řídí vývoj.

A: Kdy a proč firma JRC vznikla?

P: Vznikli jsme jako sdružení vysokoškoláků někdy v letech 1986/87. V počátcích šlo o založení klubu na Strahově a od roku 1987 jsme začali spolupracovat s Atari klubem Praha. Od začátku jsme se zabývali 8 bitovými Atari a hlavní náplní naší činnosti byl vývoj a prodej systému TURBO 2000, který vyvinul pan Richter.

A: Protože Turbo je námětem rozhovoru s Jiřím Richterem, přejděme k další oblasti. Kdy JRC začalo s prodejem počítačů Atari ST?

P: Přibližně v roce 1988/89 jsme si koupili první modely ST a ihned jsme se jim začali profesionálně věnovat.

A: Na čem jste u estéček založili svou obchodní činnost? Co bylo podnětem?

P: V počátcích nebyly příliš dobré podmínky k prodeji, spíš se jednalo o výrobu doplňků, jako například rozšiřování paměti. Konkrétní prodej hardware modelů ST/STE začal až po otevření hranic v roce 1989/90.

A: Spolupracovali jste s výhradním zastoupením firmy Atari – ICC?

P: Ze začátku nám bohužel nic jiného nezbývalo, ale snažili jsme se vždy dělat o něco víc než nám firma ICC ˝dovolovala˝.

A: Jak široká je nabídka pro Ataristy dnes, po pěti letech?

P: V oblasti počítačů Atari jsme schopni dodávat vše, co americký výrobce nabízí. Sortiment se doplňuje prakticky každé dva týdny. S hardwarem od Atari není problém, nyní se snažíme dostat na náš trh doplňky převážně od německých firem. I zde již máme několik úspěchů, ale rozhodně to dnes není jednoduchá záležitost. Musíme si uvědomit, že jsme pro západní obchodníky příliš malé teritorium. Momentálně se snažíme dodávat hardware i software k novým modelům Atari. Velmi úspěšní jsme s multimédiem Jaguar, kde je naše nabídka rychlejší i širší než například v Německu. U Atari Falcon se snažíme řešit určité problémy s nejpoptávanějším hudebním softwarem. Zde bohužel narážíme na problémy s dodávkami.

A: Kolik prodejen má vlastně JRC?

P: Své vlastní prodejny máme pouze v Praze. Jsou dvě. Jedna na Strahově a druhá v Praze 1 ve Vladislavově ulici.

A: Pokud vím, tak se zabýváte hlavně prodejem software.

P: Ano, vsadili jsme na herní software a doplňky, které s hraním her a multimédii souvisí. Hry prodáváme na všechny počítače, ale specializovaný profesionální software pouze na Atari a částečně i pro Commodore.

A: JRC je velmi aktivní v oblasti podpory vývoje, jaké jsou novinky?

P: Vývoji software i hardware se skutečně velmi věnujeme. V současné době jsme se stali registrovanými vývojáři programů pro Jaguara a s několika hotovými produkty pro Atari Falcon se nyní snažíme proniknout na západní trhy. To znamená, že podporujeme domácí programátory, kterým umožňujeme prodat plody jejich práce. Autoři zdařilých programů, které slibují byť minimální komerční úspěch, se na nás mohou s důvěrou obrátit a my zajistíme distribuci. Zatím se nám tato aktivita daří. Hodně záleží i na zákaznících, kteří si zejména u počítačů Atari ST nemohou zvyknout na to, že za software se platí. To je otázka času.

A: Konkrétně? Na co se mohou ataristé těšit?

P: Myslím, že budete mile překvapeni. Na trh jsme uvedli hudební studio Componium, které snese nejpřísnější zahraniční kriteria. V nejbližší době bude na trhu hra Gravon pro Falcona. Máme připraveny i další lahůdky.

A: Prozraďte něco ze zákulisí Alertu. Kdo přišel s nápadem vydávat specializovaný časopis?

P: Byl to kolektivní nápad skupiny lidí okolo LetDisku a můj. Po určitých časových problémech při utváření koncepce časopisu a formování redakce se vydávání časopisu stalo skutečností. Zatím se vše daří a snad se bude dařit dál. Problémy jsou s hledáním prodejců časopisu, protože firmě ICC se podařilo znechutit počítače Atari celé síti dealerů v Čechách.

A: Nakonec obligátní otázka. Co si myslíte o dnešní firmě Atari? Zachránila se Jaguarem? Co od ní lze v roce 95 čekat?

P: Z hlediska Jaguara se Atari trefila do černého. Je to vynikající stroj. Jediný problém zatím vidím v množství software, ale to se brzo změní. Jestli Atari tento rok příjde s novým modelem počítače? To se sice říká, ale já skutečně nevím. Bylo by to dobré. My jsme se stali oficiálním dealerem firmy Atari, která přešla od exkluzivních zastoupení k systému dealerských sítí. To nám umožňuje přímý dovoz Jaguárů z USA. Falcony, Portfolia a 8bity dovážíme z evropských zemí.

A: Leží vám na srdci něco, čeho jsme se ještě nedotkli?

P: Doufám, že se firmě Atari bude dařit lépe a tím i firmě JRC. Zároveň si přeji kvalitativně lepší spolupráci JRC a ST Sekce, zejména v oblasti přípravy časopisu Alert. To je, myslím, velmi důležité pro úspěch značky Atari v České republice.

A: Děkujeme za rozhovor.



Dopisy a Názory

Vážená redakce

časopisu Alert! Chtěl bych Vám vřele pogratulovat k odvážnému a důležitému kroku - k zahájení vydávání specializovaného občasníku zaměřeného na Atari techniku. Každý skalní atarista určitě ví, jak je obtížné shánět nové informace, zvlášť když žije na ostrově, kde je nedostatek "šťávy" pro jeho stroj. Pak nastává taková situace, že pod okny jeho chýše leží vyhozené staré, dobré STéčko a na jeho místo se uvelebí jakýsi jiný, ale hlavně PC kompatibilní stroj. Aby k takovýmto tragédiím nedocházelo, je třeba být ostražitý - ALERT! Takže hodně zdaru ve Vaší další práci! Je určitě dobré a záslužné, že přinášíte informace o novinkách, bez nich bychom byli na vymření, ale ne každý může rok co rok kompletně inovovat, takže, prosím, nezapomínejte i na ty z nás, kteří máme starší typy. (Čtenáře dále zajímají informace o zahraniční nabídce doplňků, kde je sehnat a za kolik. -red-)
Tomáš P.

Děkujeme za povzbudivá slova, která jsme našli skutečně v mnoha dopisech. Je to snad důkaz toho, že se nesnažíme zbytečně. Pravda, časy jsou krušné. Rozhodně si ale nemyslím, že by mi někde mohlo na hlavu spadnout STčko! Hned po té, co bych se probral z mrákot, tak bych ho sebral a běžel s ním domů. Zřídil bych si BBSku a rázem by sloužilo dobré věci. Už vůbec si neumím představit, že by z mého stolu bylo Atari vytlačeno něčím, co má "Intel inside". To bych se asi osypal... K vašemu dotazu lze říci jen tolik, že nezapomínáme na ST. To ani dost dobře nejde. Věnujeme se recenzím nových, ale i starších doplňků, o kterých si myslíme, že mohou zpříjemnit život. V současnosti jsme však zahlceni takovým množstvím novinek, že není vůbec snadné vyladit stavbu časopisu tak, aby byl 100% spokojený každý čtenář. Časem se nám to ale určitě povede. -man-

Prosím o uveřejňování článků a návodů také na osmistovku, protože nenajdu pomalu žádný časopis, který by uveřejňoval návody na Atari 800XL.
Arnošt G.

Můžeme vás ubezpečit, že Atari 800 vlastní nejvíce "pařanů" a pokud chcete mít co nejvíce čtenářů, zaměřte se také na Atari 800. S pozdravem David a Jiří H.

Tak pěkně od začátku. Víme, pochopili jsme, ukázalo se, atd., že majitelů Atari 800, kteří si kupují Alert (platí nás!), je obrovská síla. O to více nás těší, že je tomu tak, i když v "jedničce" nebylo ani slovo o 8bitech. Vaši důvěru rozhodně nechceme zklamat. Myslíme si, že počínaje prosincovým vydáním Alertu se náš vztah k osmistovkám vypiloval do trvalejšího tvaru. Chceme, aby nás četlo pokud možno co nejvíce čtenářů. Takže definitivně: o Atari 800 píšeme a budeme psát. (-man-)

INZERCE BEZPLATNÁ INZERCE BEZPLATNÁ

SOFTWARE

Prodám hry na ATARI XE/XL na kazetách v Turbu 2000. Seznam zašlu všem, co si o něj řeknou. Vlastním i supernovinky z Polska a Česka. Platí stále!
Libor Čermák, Högerova 811, Praha 5, 152 00 (tel.: 02/5816708).

Koupím, prodám hry na počítač ATARI ST, za známku pošlu seznam her a užitkových programů.
Miloš Hyka, Dlouhá 1046, 410 02 Lovosice, (tel.: 0419/2831).

HARDWARE

Prodám ATARI 1040 STF, harddisk ATARI Megafile 60 (60MB + holá mechanika 30MB), upravený ČB televizor (videovstup), programy. Cena ZA KOMPLET 14.000 Kč. Předvedu, zaučím.
ing. Kamil Vojtíšek, (tel. do práce: 02/24228310 přes den).

Prodám ATARI 1040 STFM, RAM 4 MB, Blitter, TOS 1.04+2.06, disk.jedn. TEAC HD 1.44 MB + monochrom monitor ATARI SM124 + 50 disket dle výběru. Cena 12.000 Kč.
Wolfgang Becker, Kmochova 3156/33, Ústí nad Labem, 400 11, (tel.: 047/44012).

Prodám ATARI Mega STE, 4MB RAM, 50 MB HDD, monitor Atari SM 144 a mnoho programů. Na ceně se dohodneme.

Dr. Jaroslav Kunz, Dr. Martínka 201, Brušperk, 739 44, (tel.: 0658/ 92343).

Prodám externí oboustrannou disketovou mechaniku pro ST. Zdarma přidám jednostrannou. Cena 980 Kč.
Pavel Říha, Jahodová 2890, Praha 10, 106 00, (tel.: do práce 544154 nebo domů 751153).

Koupím monochrom. monitor k ST. SM144 nebo multisync. Rozumnou cenu respektuji.
Lukáš Hurník, (tel.: 821660), 24094434.

Empty Head uvádí Narsil no. 9, český disketový časopis pro ST/STE Color/Mono, cena i s dobírkou a diskem je 80 Kč. Obsah: recenze Fast Base v 1.1 a demoverze TruePaint, na disku demoverze hry Whipper-Snapper's Race, pokračování seriálu knihoven pro programování her v Omikronu a spousta dalších zábavných článků. Přes 200kb textu, 1MB obrázků a nějaké módy. Super zábava za super cenu, to je Narsil.
Karel Rous ml., Fišova 22, 602 00 Brno.

Oznamujeme, že Sekce ATARI ST pořádá:

SETKÁNÍ UŽIVATELŮ ATARI ST

25.3.1995 (sobota)
9.30 - 16.00 hodin

V klubovně Sekce ATARI ST, adresa:
Nádražní ul. 52
Praha 5

Nejen že Alert bude při tom, ale očekáváme i informace z výstavy CeBIT '95, která proběhne několik dní před tímto setkáním. Všichni jsou srdečně zváni, členství v Sekci ATARI ST není podmínkou.

Dopisy a názory

Nechci Vám v žádném případě diktovat, jak má Váš časopis vypadat, ale jen Vám sdělím, jak bych si ho asi představoval.
1) polovinu Alertu věnovat hernímu software
2) zavést čtenářskou hitparádu nejoblíbenějších her
3) stránku nebo dvě věnovat dopisům
4) roztřídit tématiku na 8-bity, ST
5) podrobnější informace o předplatném Alertu
6) více humoru (něco jako Excalibur)
7) na obálku raději obrázky hardware nebo screenshoty
(Jednotlivé body jsme byli nuceni zkrátit, snad se na nás autor nezlobí. -red-)
Jaromír Š.

Pěkné sedmero! Jen co je pravda. Doufám, že na třetím čísle Alertu, které právě čtete, je znát, jak jsme se v názorech shodli. Ovšem herní příloha je řešení, které se nám zdá lepší, než z původního Alertu věnovat celou polovinu na hry (to ať dělají jiné časopisy). Současná koncepce Alertu nám vyhovuje. Rozdělení na bloky pro ST, TT, 8bit, atd. by vedlo k "rozkouskování" časopisu na několik specializovaných magazínů. Nás zajímá svět Atari jako celek a nemyslíme si, že by 8bity měly být v karanténě, aby nenakazily mladší sourozence. Tady se asi zatím nic měnit nebude. Více humoru? Proč by ne, ale předem upozorňuji, že naše redakce se nad Excaliburem nesměje. Co se dá dělat, každý má trochu jiný vkus. -man-

Pište o Atari Jaguar!!! Díky.
(Autor neznámý)

Jasně, kámo! O Jagovi nelze nepsat, protože je to bomba všech bomb a absolutní absolutorium. Když už jsou zase konečně anglické, německé a americké herní časopisy plné Atari, tak proč bychom Jaguaru nevěnovali patřičné místo i my? Okolo Jaguara (a nejen kolem něho) se budou brzy dít tak roztodivné věci, že snad časem začne vycházet místo Alertu "JagMag" (Humor! -red-). -man-

Doufám, že budete dlouho vycházet, protože je takový časopis zapotřebí. S pozdravem Jan K.

To si myslíme také. Jen je nám líto, že jsme se nedočkali doby, kdy si takový časopis koupíme a v naprosté pohodě přečteme. Bohužel si ho musíme nejdřív sami napsat. Snad to vydržíme. Držte nám palce. -man-

Následující dopis nám přišel ze Slovenska. Moc děkujeme, a věříme, že se autor dopisu nebude hněvat, když jeho názory otiskneme česky. Z veledlouhého dopisu vybíráme:

Vážená firmo JRC,
(adresováno vydavateli -red-)
Po přečtení vašeho časopisu Alert poskočilo moje atarácké srdce radostí. vždyť již déle než rok běhám po obchodech v Bratislavě s nadějí, že se něco dozvím o Jaguaru. Reakce na moje otázky byly různé. Od absolutního nepochopení, až po výrazy typu: "Atari? Ti už zkrachovali..." nebo "S nimi už nechceme mít nic společného...". Taková prohlášení mě přiváděla na pokraj zoufalství, protože Atari mě nikdy nezklamala - měl jsem 800XL, 1040STF a teď mám 1040STE....
...Vše se změnilo od Invexu, na který jsme cestovali jen za expozicí vaší firmy a kde jsem se setkal s velmi milými lidmi. Všechny propagační materiály, které jsme dostali od pana ředitele, jsme již rozdali v našem Atari klubu a konečně je co pověsit na nástěnku...
...Jedním dechem jsem přečetl všechny články a byl jsem velmi nadšený. I když jsem už mnoho věděl, našel jsem dost informací, které mi pomohli dotvořit si představu o Falconu ... Ještě dnes nosím tento časopis v tašce a marně se snažím přesvědčovat zarryté inteláky o výhodách F030 článkem "Out of money!?"... Děkuji vám za tento vynikající časopis a přeji mnoho úspěchů.
Martin S.

Nevím jak poděkovat, za tak pěkný a podnětný dopis. Obsahoval i velmi konkrétní problematiku z oblasti programování. Určitě se ti budeme věnovat individuálně (jen co bude více času!). Na Invex - a vaši návštěvu u našeho stánku - si velmi dobře vzpomínám, protože tak plodná diskuse se neopakuje příliš často (pozdravuj i své přátele). "Out of money!?" dnes trochu zastaral (uváděnými cenami), ale přesto jím lze nadále dráždit zaryté inteláky, i když to nemá praktický význam. Zarytý intelák je něco, co nevykořeníš. To jsem už také pochopil. Díky za dopis.
-man-

Anketa'94

Víte, kdo jste? –man–

Vážení čtenáři,

jistě si vzpomínáte na první číslo (není to tak dávno), ve kterém jsme pro vás připravili čtenářskou anketu. Velký ohlas jsme nečekali – to je, myslím, zřejmé z tehdejšího komentáře k anketě. Nabádal jsem vás, abyste využili možnosti promluvit do skladby vašeho časopisu. Avšak, překvapili jste nás! Tak velký zájem jsme vskutku nečekali a mně nezbývá než vám poděkovat za přínosnou spolupráci. Nebudu zakrývat, že vaše ohlasy byly vesměs kladné a pochvalné. Děkujeme (skutečně!) i těm z vás, kteří nás nešetřili a předvedli nám, jak se házi bumerangem. Jaký časopis jsme po vás hodili, takové výsledky jsme v anketě našli. Velká část anketních lístků byla součástí krásných dopisů, za které celá redakce děkuje. Zejména těm z vás, kteří koresponďák vyzdobili kresbou či malbou, případně bojovným sloganem (z pravidla na téma ˝trojnožka˝). Děkujeme za mnohá přání do roku 1995, i my vám samozřejmě přejeme rychlé ˝šváby˝. Obrovskou radost máme z hodnotných a rozsáhlých dopisů, kterým se budeme postupně věnovat na jiném místě Alertu.

Jak jsem uvedl

v prvním čísle, anketa běží stále a my netrpělivě čekáme, jak se budou vyvíjet vaše názory na Alert. Proto opět otiskujeme anketní otázky. Myslíme si, že mnohým z vás by se dnešní vyhodnocení ankety (reakce na Alert č. 1 a 2) nemuselo zamlouvat. Neduste v sobě nespokojenost a zúčastněte se ankety! Ručím za to, že se vám uleví.

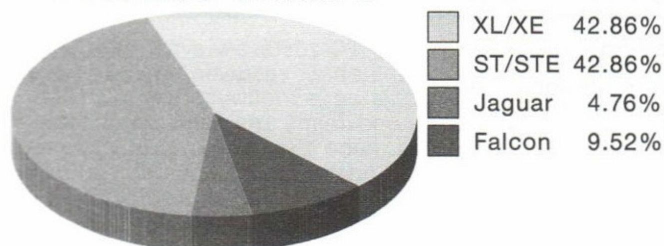
A jak vše vlastně dopadlo?

To najdete v grafickém i číselném znázornění. Zároveň přikládáme jakési vysvědčení Alertu (po 2. třídě), jak jste jej svou klasifikací sami určili.

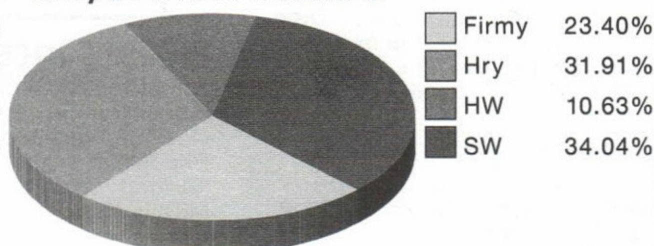
a) Jaké poslední číslo Alertu jste četl?
b) Jaký počítač Atari nejčastěji používáte?
  1 8 bitový (XE, XL)
  2 16 bitový (ST)
  3 TT
  4 Falcon
  5 Jaguar
c) Jste
  1 žena, dívka
  2 muž, chlapec
d) Kolik je vám let?
e) Na počítači Atari nejčastěji
  1 pracujete (úřadujete)
  2 programujete
  3 komponujete (hudba)
  4 lámete DTP
  5 hrajete
f) Z oblasti počítačů Atari vám nejvíce chybí informace o
  1 novém software
  2 novém hardware
  3 herním software
  4 programování
g) V Alertu se chcete dočíst víc o
  1 svém modelu počítače
  2 nových modelech
  3 všech modelech
  4 firmách, trhu

Oznámkujte (1–5) Alert za:
h) layout (design)
i) kvalita tisku
j) kvalita obálky
k) informační hodnota článků
l) srozumitelnost článků
m) rozmanitost témat

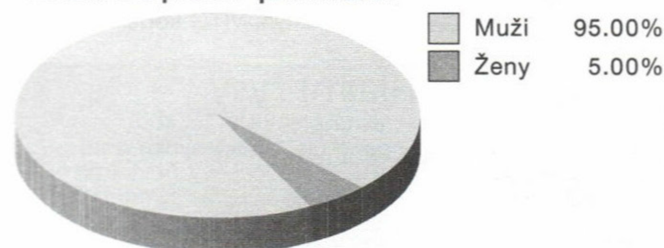
Počítače čtenářů



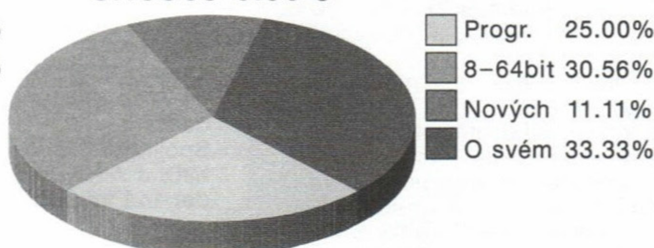
Chybí informace o



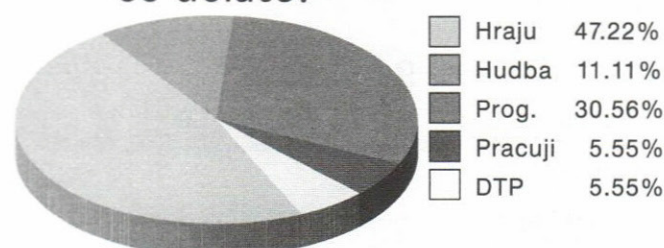
Zastoupení pohlaví



Chcete číst o



Co děláte?



Vysvědčení pro Alert po prvních dvou číslech

Layout	2	(2.19)
Kvalita tisku	1–	(1.57)
Obálka	1–	(1.48)
Informační hodnota	1–	(1.76)
Srozumitelnost	2+	(1.95)
Rozmanitost	2	(2.14)

Hardware pro MIDI

S MIDI lze pracovat i na trochu jiné úrovni -kA-

V minulém čísle jsme se mohli díky ochotě firmy K-Audio podívat na systém Notator LOGIC. Dnes se zaměříme na další oblast využití počítačů Atari, která samozřejmě opět s MIDI souvisí. Pouze se základním vybavením (Atari) byste však příliš nepochodili...

UNITOR II

Uplatnění

- SMPTE synchronizace pro profesionální i domácí hudební studia
- synchronizace magnetofonů při komponování filmové hudby a aplikacích pro multimédia

Unitor II

je ideálním řešením pro SMPTE a rozšiřování MIDI Vašeho Atari. Unitor II je vybaven dvěma oddělenými plnohodnotnými MIDI vstupy a výstupy, čte a zapisuje všechny formy SMPTE (LTC) časových řídících kódů: 24, 25, 29, 29.97, 29.97 Drop, 30, 30 Drop. Unitor II je navržen především pro použití s programy firmy EMAGIC - LOGIC, Notator SL a Creator SL, je však podporován i Cubase od Steinberg Software. Unitor II má rozšířený port pro bezpečnostní hardwarové klíčky programů, které je používají.
Připojením Unitoru II k Vašemu Atari můžete najednou nahrávat MIDI signál až ze tří MIDI nástrojů. Ve spojení s existujícím MIDI portem Atari máte nyní přístup k 48 diskrétním MIDI kanálům. Jestliže potřebujete SMPTE a rozšířit MIDI, pak Unitor II je to, co hledáte.
Pokud používáte na Vašem ST, TT nebo Falconu 030 Notator LOGIC, můžete Unitor II využít ve spojení s LOG 3 MIDI interfacem EMAGICu, který má navíc tři MIDI výstupy - získáte tím šest oddělených MIDI výstupů (96 MIDI kanálů!).

Unitor II obsahuje

- dva diskrétní paralelní MIDI vstupy a výstupy, každý má 16 MIDI kanálů
- podrobný uživatelský manuál je v Notatoru SL nebo LOGICu
- slot pro multiport pro Video Link (Notator SL)

Hlavní rysy

- jsou podporovány všechny SMPTE formáty: 24, 25, 29.97, 30, 29.97 & 30 drop
- ultrarychlé zesynchronizování (běžně 500 ms)
- neomezené změny tempa
- rozlišení tempa až 1/10.000 doby: vnitřní nebo SMPTE synchronizace
- všechny posuny tempa nebo SMPTE jsou slyšet v reálném čase
- rozšiřující multiport pro Video Link nebo C-Lab Human Touch
- plně podporován programy LOGIC, Notator SL & Creator SL
- uživatelé Steinbergovy Cubase mohou také využít Unitor II pro SMPTE synchronizaci
- nenákladný SMPTE synchronizátor a MIDI expander

Předpoklady

- Atari ST, Mega ST, STE, Mega STE, TT nebo Falcon 030
- minimálně 1 MB, pro LOGIC 2 MB
- LOGIC, Notator SL, Creator SL nebo Steinberg Cubase - doporučuje se analogový nebo digitální magnetofon, ale není nezbytný

EXPORT INTERFACE

Synchronizace s videem

Export interface

- rozšíření MIDI pro profesionální a domácí studia na 48 MIDI kanálů.
Dostupné řešení pro rozšíření MIDI. Připojením k sériovému portu Vašeho Atari Vám Export poskytne tři MIDI výstupy navíc (48 MIDI kanálů).

Software

LOGIC verze 1.7 nebo novější, Notator SL, Creator SL a další software pro Atari - například X-OR firmy Dr.T, GEN-EDITTM firmy Hybrid Arts, Steinbergova Cubase a další.
Spojíte-li Export, Unitor II, LOG 3 MIDI a Atari, může Váš LOGIC ovládat 144 integrovaných MIDI kanálů.

VIDEO LINK ČTEČKA VITC & GENERÁTOR SMPTE/EBU SYNCHRONIZOVANÝ S VIDEEM

- video synchronizace pro profesionální a domácí studia.
Dostupné řešení pro potřeby VITC synchronizace. VITC je druh časového řídícího kódu, který je vložen přímo do video nahrávky a zůstává neviditelný, dokud se nevklíčuje do obrazu. VITC má oproti SMPTE kódu značnou výhodu v tom, že čtečka VITC zůstává v synchronu tehdy, je-li obraz zastaven nebo se pohybuje po jednotlivých snímcích. To samozřejmě znamená, že Notator SL nebo Creator SL vždy zůstanou dokonale synchronní s daným místem videozáznamu, například při zastaveném obrazu, krokování, vyhledávání nebo i zpětném chodu. Dalším rysem Video Link je schopnost generovat SMPTE/EBU časový řídící kód (LTC), který je fázově svázán se čteným VITC kódem.

Hlavní rysy

- levná čtečka VITC kódu
- generuje fázově synchronní SMPTE/EBU časový řídící kód
- umožňuje ovládat synchronizačním signálem videomagnetofony
- má různé porty: Video vstup / výstup, Sync výstup
- snadno se připojí k rozšiřujícímu multiportu Unitoru II

Požadavky na konfiguraci

- Atari ST, Mega ST, STE, Mega STE

- Notator SL nebo Creator SL - doporučuje se videomagnetofon profesionální kvality

Okno do světa ATARI

RGB monitor PHILIPS k počítačům ATARI XL/XE, ST/TT a Falcon pro každého. -mat-

Každý z nás občas zatouží po kvalitním RGB monitoru. Televize je při častém používání většinou důvodem návštěvy očního lékaře a následovně 4kg skla před každým okem. Řešením by mohl být monitor, který je v současné době na našem počítačovém trhu.

Monitor PHILIPS CM 8833-II má úhlopříčku 14´´, což je asi nejvýhodnější a je určen převážně ke hraní. Je možné ho připojit na následující zařízení: Počítače Commodore Amiga, C64, Atari ST, Falcon, Jaguar, Atari XE, ale i na videokameru a videorekordér.

Podporuje normu PAL a NTSC, maximálně 600x300 bodů. Vertikální frekvence je 47-62Hz a horizontání 15kHz. Obraz je opravdu brilantní, byl jsem příjemně překvapen, když jsem ho poprvé viděl.

Zvuk je samozřejmě vyluzován dvěma stereo reproduktory. K ST se monitor připojuje pomocí speciálního kabelu, díky kterému je zvukový signál, vyvedený z konektoru na zadní straně ST, zaveden do monitoru pomocí dvou cinch konektorů.

Zadní strana monitoru je pokryta řadou udělátek, konektorů a štelovátek.

Najdeme zde dva cinche jako zvukový vstup a třetí cinch je vstup CVBS signálu. Dále je zde velmi důležitý vstup RGB signálu. Také zde narazíte na přepínač RGB/TTL a CVBS/RGB(LCA). Zbylé regulátory slouží ke změnám polohy obrazu a jeho velikosti.

Na přední straně monitoru najdeme pod robustním příklopem, za který by se nemusel stydět ani tank další regulátory:
Hlasitost, přepínač mezi barevným a green-only (černozeleným) režimem, nastavování barevné hloubky, kontrastu, prosvětlení a horizontální polohy obrazu.

Přitažlivý design také nechybí, ani Vám z monitoru nespadne talíř s večeří, když ji položíte na vrchní stranu monitoru.

Na spodní straně elegantní krabice tohoto stroje najdete robustní trojúhelníkový podstavec, ne jako ubohoučké nožičky VGA monitorů, ale pořádný kus plastu. Navíc se dá nastavit jeho výška a tím i sklon monitoru.

Pokud Vám nestačí důvody ke koupi tohoto monitoru, které jsem Vám již uvedl, laskavě si představte následující (vlastní zkušenost): Vaše gamesnické děti dorazí domů a vrhnou se k počítači. Samozřejmě si zapůjčí TV přijímač. Blíží se devatenáctá hodina třicátá minuta a začíná zpravodajství televize Nova. Co teď? Televizi mají děti a Vás zajímají podrobnosti causy Wallis? Nezbývá než dětem televizi násilím uzmout. Taková akce ale většinou vede k tomu, že si ze zpráv stejně nic nepamatujete a ještě se nevyspíte. Skončí seriál M*A*S*H, děti vezmou televizi a hurá gamesit. Druhý den po obědě začíná obvyklý dialog: „Tak co bylo ve škole?", „Nic.", „Ukaž žákovskou!", „Pančelka nám ji vybrala.", nakouknete do školní tašky, „A co je tohle? A co ta pětka z písemky?". Čím to? Prostě se děti nevyspaly. Zákaz hraní rozhodně nebude řešením, děti si najdou způsob, jak si zakázané gamesení vynahradit u kamaráda o patro níž a vracejí se zase kolem půl desáté hodiny večerní.

Řešením je koupě monitoru PHILIPS. Neberte tento článek jako reklamu, můj osobní názor je, že tento monitor nabízí za svou cenu opravdu slušnou kvalitu.

Cena již od 9.790,-Kč s DPH

PC na Falconu

Emulátor 286 pro Falcon -mat-

Jistě jste už někdy slyšeli o hardwarovém emulátoru PC/AT286 pro Falcon firmy SACK electronic. Falcon Speed umožňuje tedy provozovat na Falconovi jak TOS, tak DOS a Windows. Jde o kartu, která se přímo nasadí bez jakéhokoliv letování na expanzní port Falcona. Karta obsahuje 16MHz procesor Intel 80286. Umožňuje přístup k 8MB RAM paměti a rychlost odpovídá Norton Faktoru 12. Zabudována je podpora myši a zvuku. Balení neobsahuje DOS ani Windows.

Grafika

Falcon Speed podporuje mimo jiné rozlišení VGA 640x480x16 barev, 800x600 a 1024x768 v 16 barvách pod Windows.

Datová media

Falcon Speed umožňuje upravit partition na harddisku Falcona pro bootování DOSu. Bohužel podporuje jen partition s velikostí do 16MB. Samozřejmostí je podpora disket HD.

Paměť

U Falcona s 4MB RAM je možné emulovat 3MB RAM pro PC a u Falcona s 8 a více MB RAM je možné emulovat 7MB RAM pro PC.

Cena již od 8.590,-Kč s DPH

S.R.C.

Co nevíte o Speed Resolution Card -Yan-

V prvním čísle ALERTU

jsme psali o turbo kartách pro FALCONA, mimo jiné i o již v nadpisu zmíněné SPEED RESOLUTION CARD. Vzhledem k tomu, že tuto kartu už firma JRC dovezla a nyní je volně v prodeji, můžeme se na ni podívat podrobněji.

Co vlastně SRC balík

obsahuje:

- hardware: samotná karta
  (spousta serepetiček pro šroubky a vroubky)
- software: po spuštění
  INSTAL.PRG
  SPEED.APP/ACC utilita pro přepínání taktu
  VMG.PRG nastavení obrazovky, DSPčka, grafického čipu atd.
  SPEEDRES.PRG program do AUTO adresáře (umožní kontrolu vaší SRC karty)
  SCRWON.ACC ACC pro změny grafických režimů v desktopu
  SM124.PRG ovladač pro monochrom monitory
  HDTEST.PRG test HD rozhraní
  DOS_EMPZ.TOS oprava HW emulátoru PC
  GEMBENCH.382 měřič rychlosti GEMu (je v něm chyba!!)
  SCRW.1, SCRW.2, SCR.PRO starší verze programu VMG bez HW podpory
- manuály: návod k montáži, návod k Screen Wonder I,II,PRO

Po několika montážích a měsíci v provozu...

Bohužel se opět potvrdilo, že schopný hardverář není schopný programátor a naopak. Tím se snažím naznačit skutečnost, že programové vybavení k této kartě není na příliš vysoké úrovni. Například program SPEED pro zjišťování frekvence vašeho CPU a sběrnice vám očividně lže do očí - udává zcela jinou hodnotu, než na které váš stroj opravdu běží. Naštěstí alespoň softwarové přepínání taktu funguje v této utilitě bez problémů. Už máme napsaný program, který takt zjišťuje správně, snad bude brzy na ATOS BBSce. Pro vaší informaci hledejte pod jménem TAKTUM.PRG. VMG.PRG - zde si můžete nastavovat rozlišení, počet barev, typ monitoru atd. Tento program dává pozor na váš monitor, čímž vás brzy naštve, protože bude neustále obtěžovat ruznými varováními, navíc zcela zbytečnými. Pokud ovšem vytrpíte svoje, bude vám odměnou info soubor, který bude používat SCRWON.ACC pro nastavení grafického režimu v operačním systému. SPEEDRES.PRG o ten se nemusíte příliš starat, INSTAL vám ho nacpe rovnou do autofolderu. SM124.PRG pokud používáte jakýkoli monochrom od ATARI, musíte mít v autu tento program, jinak totiž na 36MHz a 40MHz nic neuvidíte. Tentýž problém platí i na TV(u RGB to nevím jistě, ale čekal bych to). Řešením by bylo napsat podobný ovladač jako SM124, nebo nepoužívat frekvence nad 36MHz včetně. HDTEST tento program testuje váš disk, jak už je patrno z názvu, a to z toho důvodu, že s některými se prý SRC neshodne. Pokud se vám toto přihodí, dejte nám vědět, chyba musí být konzultována s výrobcem-Hard and Soft (v manuálu je Hotline). Nutno dodat, že zatím jsme nikdy na žádnou chybu nenarazili. DOS_EMPZ.PRG jestliže používáte hardwarový emulátor PC IBM v expanzním slotu a nemáte v autu tento program, nebude emulátor běhat korektně. Zřejmě mění hodiny na VIDEL čipu. GEMBENCH notoricky známý test rychlosti, verze 3.82, v tomto je však chyba, protože nebere v potaz FPU (matematický koprocesor). Na ATOSu je stejná verze bez chyb. Nyní se podíváme na hardware - železo samotné SRC. Nejdříve k montáži. Vřele všem doporučuji, aby ji přenechali odborníkům. Naše redakce strávila nad první montáží pět hodin čistého času. Ne všechno je v manuálu jasně popsáno, i když je vcelku pochopitelný, navíc kontroly zapojení probíhají v několika fázích, to znamená časté vypínání a zapínání počítače rozebraného na atomy. Montáž vyžaduje pájení mikropájkou přímo na napařované spoje, u starších modelů přímo na grafický čip(hrůza). Nechci strašit, ale pokud máte svůj počítač rádi a nejste od fochu, tak se svěřte do rukou bastlíře (ještě větší hrůza). Příjemným překvapením je oprava chyby DMA, která je ve většině FALCONŮ(série 1993). O této chybě možná ani nevíte, občas se projeví v programu CUBASE. Dnes už není šance takového FALCONA dostat,

Tabulka základních rozlišení
SCRW1-Screen Wonder1 SCRW2-Screen Wonder2 SCRWP-Screen Wonder Pro SRC-Speed Resolution Card RS-Resolution Switchbox

2 barvy	**SCRW1**	**SCRW2**	**SCRWP**	**SRC**	**RS**
800*600	58Hz	66Hz	78Hz	›100Hz	›100Hz
1024*768	74Hz(i)	78Hz(i)	52/106Hz(i)	64-70Hz	64-70Hz
1120*832	72Hz(i)	84Hz(i)	56/110Hz(i)	56/110Hz(i)	
1280*800	56Hz(i)	78Hz(i)	98Hz(i)	98Hz(i)	
16 barev	**SCRW1**	**SCRW2**	**SCRWP**	**SRC**	**RS**
800*600	60Hz	70Hz	84Hz	›100Hz	›100Hz
1024*768	76Hz(i)	86Hz(i)	52/105Hz(i)	64-70Hz	64-70Hz
1138*832	64Hz(i)	72Hz(i)	80Hz(i)	102Hz(i)	102Hz(i)
1280*960	56Hz(i)	78Hz(i)	100Hz(i)	100Hz(i)	
256 barev	**SCRW1**	**SCRW2**	**SCRWP**	**SRC**	**RS**
800*600	56Hz	56Hz	56Hz	70Hz	58Hz
1006*708	72Hz(i)	72Hz(i)	72Hz(i)	100Hz(i)	82Hz(i)
TrueColor	**SCRW1**	**SCRW2**	**SCRWP**	**SRC**	**RS**
512*400	66Hz	66Hz	66Hz	84Hz	68Hz
640*400	-	-	-	70Hz	-
640*480	-	-	-	60Hz	-

navíc obyčejný smrtelník se s touto chybou nesetká. Na tomto místě je třeba upozornit, že pokud máte kratký kabel k harddisku, budete mít problémy s jeho zapojením a montáží chladiče na VIDEL (velký grafický čip přímo pod hardiskem). To lze řešit koupí delšího kabelu, nebo otočením haddisku – v praxi znamená řezat plech, případně ho tam vůbec nedávat (myslí se plech, ne harddisk). Ani umístění chladiče není jednoduché, ten musí přesně sedět, aby dostatečně odebíral teplo, VIDEL je totiž dost přetěžován a není zrovna nejlevnější. Teď ale ta pravá bomba – proč musí být VIDEL tak chlazen? Odpověď je jednoduchá, SRC ho totiž umí nataktovat až na 75MHz, proto zobrazíte i 640*480 v True color neprokládaně!! Jak vidíte, montáž není snadná, ale výsledek stojí za to (o tom se přesvědčíte v GEMBENCH), navíc tahle věcička vám nezabere expanzní port.

Hardwarové přepínání taktu

Kromě sofwarového přepínání taktu, samozřejmě lze nasvičovat i takt při bootování. Doporučuje se 36MHz, pokud používáte RGB monitor nebo TV tak 32MHz. Jenom připomínka, pokud programově změníte takt, změna vydrží i po resetu. Samozřejmě, že po vypnutí bude takt takový, jaký je nasvičován.

Důležité

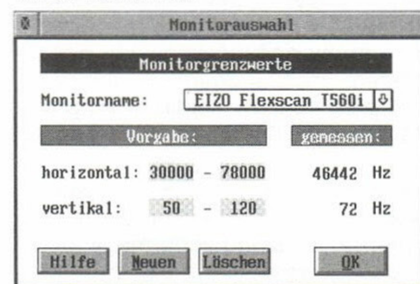
Na 40MHz se CPU neshodne s DSP a jakýkoli program, který používá DSP, spadne. Řešením je snížit takt na 36MHz, nebo méně. V dohledné době snad bude lepší rutina pro předávání procesu, která zaručí funkčnost i na 40MHz. Pokud tlačítkem přepínáte takt pomocí půlení na dvojnásobek, může dojít ke zhroucení systému. Snažte se proto vyvarovat přepínání frekvence přímo v aplikacích. Přepínání směrem dolů (na nižší takt) by nemělo dělat problémy.

Chyby

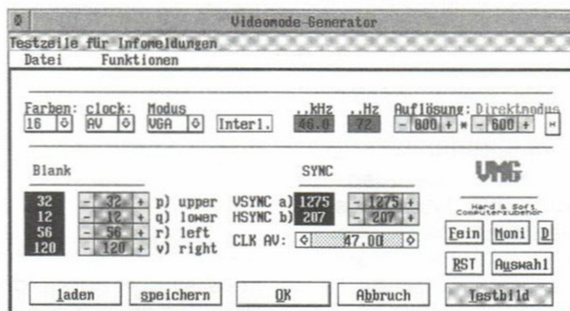
Přestože tato karta chodí poměrně bez problémů, může se stát, že něco nebude běhat korektně. Tady jsou standardní chyby a jejich řešení.
- čáry na obrazovce (v nestandardních režimech): zvýšit takt, lépe usadit chladič VIDELu, nevést dráty tak blízko VIDELu.
- neběží nějaký program (zpravidla dema): zkusit nižší takt, na 16MHz jste zase 100% kompatibilní.
- FALCON WINGS (čáry na obrazovce): máte moc pomalou paměť, kupte rychlejší SIMM do paměťové karty.
- nechodí emulátor PC (hardwarový): nainstalujte do auta DOS_EMPZ.PRG
- nechodí hardisk (málo pravděpodobné): konzultujte s Hard and Softem
- nechodí obraz na mono monitoru: nainstalujte SM124.PRG do auta
- nechodí obraz na TV nebo RGB monitoru: snižte takt na 32MHz
- při zvýšení taktu (po resetu) se objeví hláška ´´BAD CRC IN ROM´´, nebo se nehlásí harddisk, případně se objeví rozsypaná grafika: vypněte počítač, počkejte až vychladne. Zkuste lépe instalovat chladič.

Teoreticky můžete samozřejmě použít i vyšší rozlišení, zpravidla záleží na typu monitoru, který používáte a na vaší trpělivosti s VMG generátorem.

Závěrem by bylo vhodné říci, že tato karta byla vyvinuta zcela bez přispění firmy ATARI, přestože ji Hard and Soft několikrát žádal o dokumentaci. V manuálu k SRC je zmínka, že právě z těchto důvodů bylo zničeno deset počítačů, než byly odstraněny všechny chyby. Pokud se bude tímto způsobem chovat firma ATARI i nadále, povede to k rapidnímu úbytku produktů na platformě ST/TT/FALCON, což by si samozřejmě nikdo z nás nepřál. Naštěstí zatím se tyto obavy nenaplňují a na trhu je mnohem více doplňků než bylo kdy k vidění. SPEED RESOLUTION CARD je k dostání u firmy JRC za 6,890,–Kč s DPH, což za rychlost a kvalitu obrazu, kterou vám poskytne, je téměř zadarmo.



VMG: výběr monitoru



VMG: nastavování rozlišení

Zrychlení jednotlivých komponentů

	16MHz	18MHz	32MHz	36MHz	40MHz
BUS	64MB/s	72MB/s	64MB/s	72MB/s	80MB/s
CPU	100%	112.5%	200%	225%	250%
FPU	100%	///	200%	///	///

FPU je vždy taktováno 16/32MHz. BLITTER a DMA stejně jako sběrnice 16/18/20MHz. DSP beze změny 32MHz, DSP externí hodiny 0–50KHz plynule. VIDEL 16–75MHz plynule.

Cena již od 6.990,– Kč s DPH

	ST	ST+FPU	STE	STE+FPU	MegaSTE	MegaSTE+FPU	TT	TT-RAM	F030	F030+FPU
celkově	2238%	1938%	1383%	1081%	988%	930%	555%	539%	739%	596%
grafika	2452%	2452%	1254%	1254%	1030%	1030%	731%	714%	766%	596%
výpočty	1705%	1494%	1254%	1081%	885%	331%	114%	99%	670%	172%

GEMBENCH test–FALCON SRC CPU 40MHz, FPU 16MHz, 640*200x2 barvy, 60Hz, NVDI Všechny údaje jsou bez využití DSP. Uvedený matematický koprocesor je 68882. Z těchto důvodů je u modelů ST, STE a MegaSTE nepatrné zkreslení, protože tyto počítače pracují pouze s 68881, který je o něco pomalejší.

Mocná telefonní linka...

Samotný počítač je sice hezká věc, ale co teprve více počítačů v síti? –mat–

Propojování počítačů pomocí modemů je v posledních letech velkým hitem. Rád bych Vás seznámil s jeho základy, se základními druhy počítačových sítí, popsal některé druhy modemů a varoval Vás před různými šejdíři, kteří prodávají nekvalitní modemy za vysoké ceny.

Nechci Vás děsit popisy sítí jako jsou LAN, WAN, MAN, Internet, Ethernet a různou jinou magií. Jednoduše je vysvětlím a pak bych se věnoval sítím, které patří mezi to, co má každý uživatel modemu k dispozici.

Sítě LAN jsou místní (lokální), to znamená, že je jimi propojeno více počítačů na jednom pracovišti, v jedné budově nebo max. v jednom komplexu budov. Tyto sítě jsou pověšinou realizovány na PC kartami Ethernet se softwarem zvaným Novell Netware. Věnujme se ale ATARI. Zde je několik možností. Jednak se dá k ATARI koupit zařízení pro připojení na síť Ethernet, která je velmi rychlá a heterogenní (tj. může být spojeno více různých druhů počítačů), v tomto případě je to užitečné pro propojení ATARI a PC. Další možností realizace této sítě je např. pouze mezi počítači ATARI využití sériových portů, MIDI nebo rozhraní LAN, jímž je vybavena MegaSTE, TT a Falcon. Pro tento druh sítě je na ATARI nejlepší software DUET, který je distribuován jako freeware na všech BBS a v PD servisech. Tento software umožňuje narozdíl od ostatních i využití LAN portu, který dovede přenášet data až rychlostí 1MB/s. není to sice žádná sláva narozdíl od 10MB/s Ethernetu, ale pro normální práci je to rychlost plně dostačující. MIDI rozhraní umožňuje komunikovat na rychlosti 35kb/s a zatím jsem viděl software pro spojení až 7 počítačů. Přenos po obyčejné sériové lince ST funguje standardně na rychlosti 19kb/s, ale protože je v TOSech chyba, drobnou úpravou by bylo možné dosáhnout přenosu bez chyb při rychlosti 155kb/s. Toho je využíváno u vysokorychlostních modemů, pro jejichž používání už patche na sériový port existují. Pomocí takovéto sítě můžete bez problémů přenášet soubory systémem sdílení disků, tj. disky cizího počítače se u Vás chovají jako Vaše. Další užitečnou funkcí této sítě je možnost sdílení tiskárny a tak je možné využít jednu tiskárnu pro více počítačů.

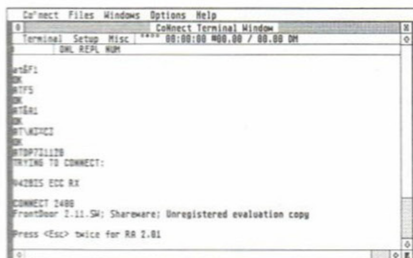
Sítě MAN a WAN jsou sítě, které svou rozlohou dosahují několika kilometrů až plochy celého světa. MAN (Metropolitan Area Network) jsou většinou sítě městské (sítě bank a bankomatů, informační služby, metro apod.) a bývají tak jako LAN pouze pro vnitřní použití podniků. Zato sítě WAN (Wide Area Network) jsou mnohem zajímavější. Tyto sítě pokrývají celé státy, kontinenty nebo celý svět. Nejrozšířenější sítí tohoto typu je InterNet, CompuServe, GEnie a nebo jednodušší FidoNet, NeST, MausNet apod. U nás v ČR je InterNet na všech univerzitách, ministerstvu školství a jiných orgánech. Touto sítí bývají spojeny i některé firmy. To se u nás bohužel nerozvinulo, neboť připojení do sítě tohoto druhu je nákladné, protože se musí vést dráty ke každému počítači v této síti zapojeném. Mnohem jednodušší je to u amatérských sítí FidoNet, NeST nebo MausNet.

FidoNet je u nás nejrozšířenější síť a je jí propojena většina BBS. Tato síť nepracuje na principu permanentního spojení, ale její uzly se v určených hodinách spojují pomocí telefonních modemů a předávají si balíky pošty a soubory. Tato síť má v ČR velké množství uzlů. Ty se dělí na HOSTy, HUBy, NODE a POINTy. Fido v ČR a SR je rozděleno na čtyři regiony. Ty jsou označeny čísly. 420 pro Prahu, 421 pro Moravu, 422 pro Slovensko a 423 pro Čechy vyjma Prahy. Centrem každého regionu je uzel HOST. Z něj se pošta směruje na HUBy, odkud si ji vyzvedávají NODE. Každý NODE pod sebou v hierarchii sítě může mít tzv. POINTy. To jsou nejmenší části sítě. Každý uzel sítě má uděleno nějaké číslo – adresu v síti. V sítích typu Fido je struktura adresy následující: kontinent:region/node.point – v praxi taková adresa vypadá například takto: 2:420/69.3. Tedy 2 pro Evropu, 420 pro Prahu v ČR (42x jako v tel. síti), 69 pro node číslo 69 a 3 pro point číslo 3. To je zhruba struktura sítě Fido. Každý správce uzlu sítě (SysOp – zkratka System Operator) má na starosti to, aby z jeho uzlu pokud možno nevycházely nesmyslné informace. Tomu se dá ale u velkých uzlů někdy těžko zamezit. Jelikož síť Fido není právní subjekt a nemá žádné centrum ani nic, co by bylo zodpovědné za její činnost, každý si musí řešit svoje problémy sám a je za ně zodpovědný. Taková síť má však řadu zajímavých možností, které Vás stojí pouze občas něco navíc za telefon. Mezi ně patří pošta echomail a netmail, služba ALLFIX, možnost File Requestu mezi uzly, služba fileecho apod.

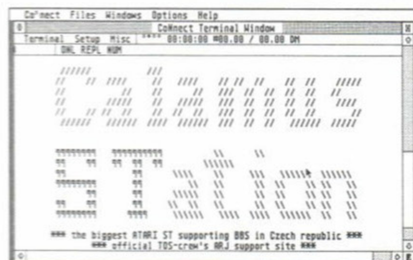
Echomail je dělen na mnoho konferencí – tématických okruhů. Na každém uzlu jsou tyto konference zpřístupněny záleží na SysOpovi, které jsou u něj k dispozici. Pokud je na uzlu zároveň i BBS, ve většině případů jsou tyto konference přístupné odtud. Když do takové konference napíšete zprávu, má možnost si ji přečíst každý, kdo tuto konferenci odebírá. Tak se můžete na cokoliv (v konferenci odpovídající tématu) zeptat a určitě Vám bude do několika dnů odpovězeno. Pokud už píšete např. do Fida, nezapomeňte, že pokud se váš dotaz týká třeba ATARI ST, patří do konference zvané 68000.42,

pokud jde o něco kolem modemu, pište to do MODXTEL.42 a tak podobně. Dále je užitečné přečíst si pár zpráv než něco napíšete, abyste pochopili, že ve Fidu si všichni tykají, nenadávají si, nepomlouvají se a jsou pokud možno kolegiální.

Netmail je druh pošty, který je přísně privátní a který si mohou posílat pouze SysOpové uzlů sítě, ne uživatelé BBS, kteří mají přístup do echomailu. Zatímco echomail se šíří po celém regionu, tato pošta se posílá co možná nejkratší, nejlevnější a nejrychlejší cestou ke svému cíli. Pokud například píšete z node v Praze na point ve Zlíně, napíšete zprávu, ta se pošle na váš hub, odtud na host, host si ji vymění se svým sousedem na Moravě a odtud jde pošta zase přes hub, node až na cílový point. Pokud potřebujete zprávu poslat rychle, pošlete ji tzv. Direct, tj. zpráva se pošle rovnou na určený node nebo nadřízený uzel pointu (na pointy většinou není možnost spojovat se po telefonu, protože se předpokládá, že software, nutný pro přenos pošty je spuštěný pouze když si point bere poštu od svého nadřízeného - bosse.











File Request je velmi užitečná funkce uzlu sítí jako je Fido. Umožňuje požádat jiný uzel o zaslání nějakého souboru. Požadavek je vyřízen okamžitě, takže si platí telefon ten, kdo něco chce a tak je to myslím fér. Užitečné je to proto, že na uzlu nemusí být BBS, na kterou byste se mohli nalogovat a navíc je to mnohem rychlejší.

ALLFIX je speciální služba poskytovaná uzly v echomailové area ALLFIX.42. Stačí sem napsat zprávu adresovanou ALLFIXu a na řádku ˝Subject˝ (hlavička zprávy obsahuje, od koho zpráva je, pro koho je adresovaná a na jaké je téma) napíšete místo tématu u zprávy název, masku nebo část popisu souboru. Za dva nebo tři dni se v této area objeví několik zpráv pro Vás, které vytvoří právě ALLFIX a informuje Vás o tom,. na kterých uzlech se daný program nachází. Ve zprávě vám budou předány také základní informace o uzlu, jako je jméno, adresa, telefon, provozní hodiny apod.

FileEcho je zvláštní služba, pomocí které se posílá vlastně pošta echomail, ale místo zpráv jsou v ní soubory. Tato služba je přístupná zase jen uzlům sítě a ne uživatelům BBS - těm jen po tom, co nově přišlé soubory SysOp BBS zpřístupní. To většinou udělá, protože všechny data v této síti rozšiřovaná jsou volně šířitelná a smějí se jakkoliv kopírovat. FileEcho většinou obsahuje seznamy uzlů sítě, nejnovější verze antivirových programů apod.

Síť NeST je skoro stejná jako FidoNet, pouze s tím rozdílem, že je v ní úřední řečí angličtina. V ČR jsou zatím jen dva uzly a její pošta se rozšiřuje po celém světě a nejen po jednotlivých regionech. Tato síť je narozdíl od Fida zaměřená výlučně na ATARI ST/TT/Falcon... a samozřejmě jejich klony.

To by bylo vše k sítím a teď konečně přejděme k vlastní komunikaci pomocí modemu a využívání BBS.

Nejprve základní terminologie:
Modem - zařízení převádějící data na zvuk, přenositelný po telefonní lince. Je tedy nezbytný pro přenos dat a komunikaci po telefonu. Existuje v několika verzích: interní (montuje se dovnitř počítače - pouze u PC), externí (připojuje se na sériový port) a akustický kuplér (externí modem, u kterého stačí místo připojení do telefonní sítě uložit sluchátko telefonu do jakýchsi mušlí a tak se data přenášejí mezi modemem a linkou. Kvalita přenosu však značně závisí na kvalitě sluchátka a mikrofonu. Už se nepoužívá.)
Answer-mode - režim modemu, kdy je modem připraven přijmout volajícího
Baud - jednotka rychlosti přenosu - vlastně 1 baud = 1 bit za sekundu.
Přenosová rychlost - rychlost, kterou je modem schopen přenášet data. Obyčejné modemy zvládají 2400 baudů (1MB za 80min), ty lepší už 9600 baudů. Dosti používané jsou 14400 baudů, které za nízkou cenu nabízejí poměrně vysoký výkon a pak již jdou ceny rychle nahoru u modemů 16800 nebo 28800 baudů.
BBS - bulletin board system - stanice, na kterou se můžete s modemem napojit. Pokud voláte pomocí programu umožňujícího spojení do sítě, program se o něj pokusí. Pokud voláte terminálem, bude Vám nabídnuto menu BBS, ze kterého si můžete vybrat např. čtení pošty nebo přenášení dat (programů, her, obrázků) z BBS k vám na disk. Na BBS čeká modem připojený na telefon v odpovídacím modu a stačí, abyste zadali příkaz pro váš modem, aby se spojil s BBS na tel. čísle tom a pak počkáte, až se tak stane.
Carrier - nosná. Zvuk, který vydává modem a pomocí nějž se naváže a udržuje spojení. Chat - režim při kterém si můžete na BBS ˝povídat˝ přes klávesnici s jejím SysOpem.
Download - posílání souborů z BBS k vám.
Upload - posílání souborů od vás na BBS.
Fallback - schopnost modemu snížit přenosovou rychlost při poklesu kvality linky.
Hardwarová kontrola toku dat - buď XON/XOFF nebo lepší RTS/CTS

Základní AT příkazy:

+++ sekvence pro přechod z online – datového režimu do příkazového
ATDP vytáčení pomocí pulsní volby (u nás nejpoužívanější)
ATDT vytáčení pomocí tónové volby
ATE0 vypíná posílání znaků zpět z modemu do terminálu – to co píšete se pak v terminálu nezobrazuje, ale modem to akceptuje a řídí se tím
ATE1 opětovné zapnutí tzv. echa – standartně se používá
ATH0 zavěšení
ATH1 vyvěšení
ATL0 nastavení hlasitosti reproduktoru (u většiny modemů v rozpětí 0–7)
ATM0 odpojení reproduktoru
ATM1 zapnout reproduktor a po ukončení spojení odpojit
ATQ0 vypne stavová hlášení modemu
ATQ1 opětovné zapnutí stavových hlášení – standartně se používá
ATXn určuje, jak se bude modem zpětně hlásit (pro každý modem specifické číslo dosazené za n)
ATX0 modem nečeká na oznamovací tón, používat pouze u pobočkových linek – omezuje některé funkce modemu

– je potřeba mít nastaveno při konfiguraci sériového portu – RTS/CTS je užitečné a rychlé.
Parametry přenosu – přenos mezi počítačem a modemem se určuje rychlostí, paritou, počtem stopbitů, délkou slova. 2400/8N1 znamená 2400 baudů, 8 bitů, žádná parita, 1 stopbit. Kromě rychlosti u rychlejších modemů by měl být takto nastaven každý port.
Parita – paritní bit je kontrolní bit při přenosu dat. Je-li parita sudá, musí být součet jedničkových bytů parity sudý. U liché parity je tomu naopak. Starý způsob kontroly přenosu dat. Nyní se používá RTS/CTS. MNP, V42 – opravné hardwarové protokoly v modemu, sloužící ke kontrole a kompresi přenášených dat.
Online – stav modemu, kdy modem nereaguje na to, co napíšete na klávesnici ale předává to protějšímu modemu, tak je možné např. ovládat BBS. Z tohoto stavu se do příkazového režimu dostanete, když zmáčknete sekvenci ″+++″.
Xmodem, Ymodem, Zmodem, Puma, Jekyll,... – nezbytné softwarové přenosové protokoly, pomocí kterých se přenášejí binární data – archívy, programy apod. Nejpoužívanější je Zmodem.

A teď se konečně

věnujme vlastní práci s BBS a modemem. Potřebujete pro ni program zvaný terminál. Ten umožňuje komunikaci uživatele s modemem a BBS. Velmi kvalitní program je například CoNnect verze 2.46, ze kterého jsou i obrázky. Kvalitní je hlavně proto, že má zabudovaný přenosový protokol Zmodem a už se nemusí nic dalšího instalovat. Je zde také kvalitní emulace normy fontů ANSI, což je znaková sada, ve které jsou zvláštní znaky jako rámečky apod. a je možno mít různou barvu textu – všechny tyto informace se po modemu přenášejí. Kromě normy ANSI existují ještě VT52, což je normální text, VT100 používaný v Internetu, TTY apod. Nejprve si v terminálu nastavíte, na který sériový port máte připojen modem a na které rychlosti má komunikovat. Potom můžete modemu zadávat vlastní příkazy. V tabulce je seznam nejdůležitějších příkazů pro modem. Ty začínají až na vyjímku vždy na AT jako Attention – pozor. Tou vyjímkou je a/, tento příkaz zopakuje posledně prováděnou akci (například vytáčení).

Pokud se tedy chceme napojit na BBS, postupujeme následovně. Zadáme modemu příkaz ATDP a telefonní číslo BBS: ATDP731120 a potvrdíme Returnem. Potom se modem pokusí vytočit číslo. Předpokládejme, že se mu to povede. Pak se ozve chrchlání, chrochtání a pískání – to se modemy snaží spojit. Když se podaří i to, na normálním uzlu sítě se napíše něco ve smyslu, že máte stisknout klávesu Esc pro vstup do BBS. To je zde proto, že v tomto místě se dohadují tzv. mailery – tj,. programy pro provoz sítě, zda nejde o síťovou relaci místo volání na BBS. Po stisku Escape se BBS zeptá na jméno a heslo. Pokud není jméno nalezeno v seznamu uživatelů, systém se vás zeptá na telefonní číslo, odkud voláte apod. To je dobré vyplnit, v budoucnosti se to může hodit. Pak už se objeví hlavní menu BBS. Máte zde volby jako menu Pošty – tj. přístup do echomailu. Dále menu Soubory, ve kterém můžete uploadovat a downloadovat soubory a přehrabovat se v obrovských archivech. Pak zde mohou být volby jako Chat nebo Yell – pokec se SysOpem, pokud je zrovna někde poblíž počítače s BBS a zachytí příšerné pípání, kterým ho uživatel volá k Chatu. Samozřejmě není možné popsat všechny možnosti BBS, protože jich je opravdu mnoho a protože je každá BBS jiná, i když si bývají velmi podobné. Obrázky jsou z relace spojení s BBS CalamuSTation.

Pokud chcete psát zprávu,

zvolíte menu Pošta a funkci Zvolit konferenci. Tam vyberete příslušnou konferenci, do které má zpráva přijít. Lokální konference nejsou rozesílány do sítě a čtou ji uživatelé toho uzlu, na kterém tato konference je k dispozici. Když máte zvolenou konferenci, stačí zvolit položku Psát zprávu, pak zadáte adresáta a téma a můžete se pustit do psaní.

Chcete-li poslat

nebo stáhnout soubor z BBS, postupujete následovně. V hlavním menu zvolíte položku Soubory a vyberete si z několika area, na které je archiv rozdělen, aby byl přehledný. Dělí se například na grafické programy, utility, programování, MiNT apod. Volbou funkce Seznam se Vám vypíše seznam souborů v aktuální area, včetně informace o velikosti a popisu souborů. Když jste si něco vybrali a chcete to stáhnout, stačí zvolit Download a napsat jméno souboru. Pak možná budete tázáni na protokol, který se má použít, nejlepší je Zmodem. Ten je v CoNNectu zabudován, takže stačí potvrdit přenos a soubory se začnou posílat. Pokud chcete soubor poslat na BBS, zvolíte položku Upload. Potom ji zvolíte i v terminálu, objeví se dialogový box pro výběr souboru k poslání, ten zvolíte a soubor se pošle na BBS. Pak budete ještě otázání na popis souboru a vše je hotovo.
Pokud se chcete z BBS odpojit, zvolte položku Logout, která se většinou aktivuje klávesou ! nebo G (goodbye).Pokud se ještě modem

Rozšířené povely pro modem:
AT&F načte tovární nastavení z EEPROM
AT&H0 bez kontroly toku dat
AT&H3 zapnuta kontrola RTS/CTS
AT&H4 zapnuta kontrola XONN/XOFF
AT&K1 bez korekce chyb
AT&N0 modem automaticky volí nejvyšší možnou přenosovou rychlost
AT&V0 zobrazit aktuální nastavení
AT&W0 nastavení uložit jako přednastavení
AT*Q2 zapnout automatický fallback
ATS12=2 vypnout automatický fallback

neodpojí, napište +++, počkejte a až se objeví nápis OK, napište ATH0 – zavěšení modemu.

Jaký modem si pořídit?

Každý uživatel stojí před problémem, jaký modem koupit. Pro ST to bude každopádně externí. Pro občasné použití a přenosy souborů do 1MB bohatě postačí modem 2400 baudů s protokolem V42bis. Takové stojí maximálně okolo 2000.– Kč. Pokud potřebujete něco výkonnějšího, levnou variantou jsou modemy 14400 baudů Zoltrix, které se dají v externím provedení koupit asi za 6000.– Kč, což je velmi slušné. Navíc mají vestavěný FAX. Pokud potřebujete opravdu něco rychlého, nejlepší možností jsou modemy US Robotics s rychlostí 16800 nebo 28800 baudů. Ty však již stojí od 18 do 30 tisíc korun.
Levné modemy na DSP bohužel nenalezneme na sériovém portu.

Toť vše, možná se k této tématice ještě někdy vrátíme.

Kontrolky modemu:
AA Automatické zvedání sluchátka
CD Detekce nosné
CTS Modem je připraven vysílat
DSR Modem je připraven k nasazení
DTR Terminál je připraven k provozu
EC Použití korekce chyb
HS Vysokorychlostní provoz

TruePaint

Kreslení v pravých barvách. –Yan–

Pokud si zakoupíte tento programový balík dostane se vám do rukou kreslící program pro běžné uživatele, což je příjemné nejen z důvodů cenových, ale hlavně díky záplavě profesionálních a poloprofesionálních grafických studií, které hlavně na FALCONA neustále vznikají. Abych potěšil i STčkáře musím hned pro začátek uvést, že True paint běhá i na obyčejném ST, výhody z tohoto plynoucí jsou však věcí značně diskutabilní. Falconista bude patrně nadávat, že hardware za který draze zaplatil se příliš nevyužije, jinak řečeno DSPčko si ani neškrtne. STčkář zase záhy zjistí, že s šestnácti barvami si příliš legrace v tomto programu neužije. Jak vás jistě všechny učili, každá kritika by měla býti konstruktivní, takže bychom se teď měli podívat na klady, které tento program nabízí.

True paint chodí na všech monitorech a ve všech grafických režimech, jaké vám váš počítač může nabídnout. Pro ty z nás, co rádi pracují v GEMu, to znamená, že s hrůzou v očích nebudou hledat, co která ikona znamená, nebo, že si budou moci pustit True paint pod MultiTOSem. Nevýhodou je samozřejmě určitá ztráta rychlosti, ale každému se prostě zavděčit nedá. True paint je částečně modulární, to znamená, že import a export různých obrazových formátů v podstatě není omezen a pokud to umíte, můžete si založit i vlastní. Velkou výhodou je možnost využít SpeedoGDOS a časem snad vektorové fonty z jiných systémů. Majitele FALCONA a videorekorderu potěší možnost zapnout overscan a ukládat na video animace a obrázky bez rušivých okrajů, to všechno samozřejmě v pravých barvách. Kromě programu samotného, výrobce přibalil diskety se slušným množstvím obrázků, na kterých se patřičně vyřádíte, než se s tímto programem naučíte zacházet. Balík samozřejmě obsahuje manuál, který je barevný a dost podrobně popisuje všechny funkce, které vám True paint dokáže poskytnout. True paint obsahuje standardní funkce pro kreslení, s kterými se každý z nás už jistě v jiných programech setkal, takže nás budou spíše zajímat funkce, kterými jiné programy nedisponují. True paint vám v režimu true color umožní mazat, filtrovat, mazat barvou, ztmavovat, zesvětlovat atd.
Bohužel většina z těchto funkcí potřebuje minimálně dvě stě padesát šest barev, to je právě výše zmíněný problém s obyčejným STčkem. Abychom byli objektivní, je nutno říci, že True paint se příliš nehodí k prvotním návrhům na obrázek, spíše k finálnímu dokončení. Také přesto, že program je originál, obsahuje řadu chyb – odmítá vyplňovat v režimu true color, při mazání někdy mázne i neoznačenou oblast. Lehce zamrzí i nemožnost při zvětšení lupou vidět i nezvětšený originál nebo neschopnost udržet barvu ikon v jiném režimu než true color. Příště se snad podíváme na mladšího a mnohem lepšího bratra True paintu, totiž retušovací studio True Image.



TruePaint v rozlišení 800x600 s 256 barvami

CoNnect yourself

Jak na populární komunikační program CoNnect. –BoLu–

Už je to tak. Časy se mění a už i u nás nabývají počítačové komunikace na významu. Modem se stává běžnou výbavou uživatele počítače, který chce být v kontaktu se světem. Pravda, není vždy snadné se dovolat tam kam chcete; a pokud jste se přece jen dovolali, ještě nemáte vyhráno – SPT Telecom dokáže kvalitou linek zahnat do úzkých i ostřílené hackery. Ale abych stále jen nepomlouval: nedávno prohlásil pan ministr Dyba v televizi, že k demonopolizaci Telecomu bude možné přistoupit už po roce 2000. Lze tedy s optimismem očekávat plnou konektivitu amerického typu do několika málo desítek let. Nuže, vraťme se od radostných novin zpět k tématu tohoto článku, kterým je komunikační program pro platformu ATARI – CoNnect.

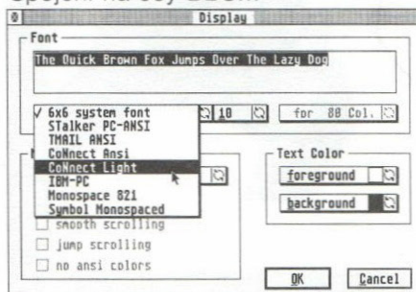
Terminál

Terminál bylo v dobách počítačového dávnověku hloupé a vcelku laciné zařízení, skládající se z obrazovky a klávesnice, připojené po sériové lince na velký sálový počítač (jiné v té době neexistovaly). Jeho hlavní funkcí bylo zprostředkování styku člověka s počítačem. Vše, co uživatel napsal na klávesnici se poslalo na řídící počítač, a ten naopak posílal svá data na terminál, který je zobrazil. Postupem času se terminály začaly zdokonalovat – umožňovaly zobrazovat text různě zvýrazněný, podtržený a třeba i barevný. Tyto vlastnosti byly ovládány různými řídícími kódy, které se sice nezobrazovaly, ale zato měnily různé vlastnosti textu, ovládaly polohu kurzoru apod. Systémů těchto řídících kódů vzniklo povícero. Postupem času se jako terminály začaly používat nově se objevivší osobní počítače. Pomocí speciálního programového vybavení bylo možné počítač přesvědčit, aby se tvářil jako onen neinteligentní terminál. Uvedenému softwaru se říkalo terminálový emulátor. Každý komunikační program, který má umožnit připojování se ke vzdáleným počítačům, musí obsahovat tento terminálový emulátor.

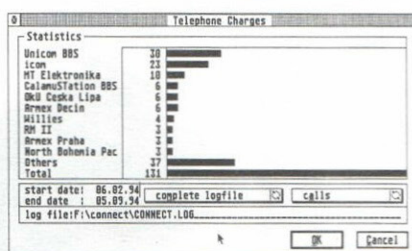
Pochopitelně, ani CoNnect není výjimkou. Obrazovka terminálu je v něm situována do běžného GEMového okna. CoNnect je schopen otevřít těchto oken více než jedno – je tedy možné mít k dispozici několik emulovaných terminálů současně. Každý terminál má množinu parametrů, které ovlivňují jeho chování. Tyto parametry se u CoNnectu nastavují v menu, které má každé terminálové okno (viz obrázek). Podívejme se na tyto parametry blíže.



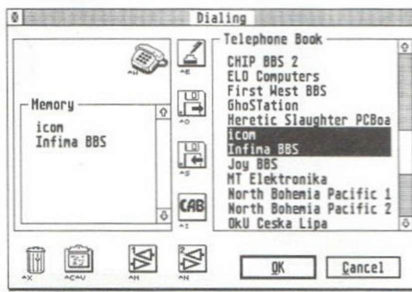
Spojení na Joy BBS...



Nastavení terminálu



Statistika...



Vytáčení...

Parametry terminálu

Emulace – Jak již bylo řečeno, existuje řada souborů řídících kódů pro ovládání výstupu na terminál. CoNnect podporuje nejdůležitější z nich: VT–52, standardní emulace na počítačích ATARI podporovaná BIOSem; VT–100, známé spíše pod názvem ANSI a hojně používané na počítačích s operačním systémem MS–DOS. Další dva standardy: VT–102 a VT–220 jsou používány méně. K emulaci se dále řadí konverze znaků pro odřádkování, a to jak na vstupu tak na výstupu. Tuto vlastnost oceníte v případě komunikace s unixovými počítači, které při řádkování posílají místo v TOSu obvyklého CR+LF pouze LF.

Character set – Umožňuje provádět konverzi znaků v případě odlišných kódových tabulek.

Keyboard – umožňuje definování tabulky kódů pro klávesnici. To je velmi užitečné při použití tzv doorway režimu. CoNnect je dodáván s předdefinovanou tabulkou pro počítače PC.

Display – Nastavuje vlastnosti zobrazování. Mezi ně patří tvar kurzoru, údaj zda má či nemá kurzor blikat, způsob rolování textu v okně, velikost terminálového okna ve sloupcích a řádcích, předdefinovanou barvu textu atp. Významné je nastavení fontu, který bude pro zobrazování textu použit. CoNnect podporuje GDOS – je tedy možné použít všechny neproporcionální fonty, které jsou k dispozici. U bitmapových fontů dokonce ani není třeba mít GDOS nainstalován. S CoNnectem se dodávají fonty, které mají nadefinovanou znakovou sadu počítačů PC včetně oblíbených rámečků. To uživatel ocení při práci na PCčkové BBSce.

Capture – Zde je možné určit soubor, kam se bude zapisovat záznam veškerého textu z terminálového okna. Je možné volit mezi věrným zápisem nebo filtrováním řídících kódů. Ve jménu souboru je možné používat speciální kódy, které umožňují zkonfigurovat CoNnect tak, aby soubor se záznamem dostal např. jméno podle aktuálního data či času.

Port – Zde se nastavuje, který

Plejboj









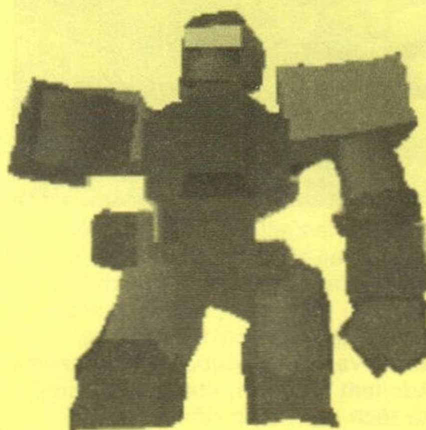
XL/XE

1. Draconus
2. Kenn. Approach
3. Inter. Karate +
4. Misja
5. Rescue on Fractalus
6. Archon 2
7. Zorro
8. Jet Set Willy

ST/STE

1. Ishar II
2. Robinson's Requiem
3. Ishar III
4. Killing Cloud
5. Frontier
6. Chaos Engine
7. Formula One GP
8. F–19

Konečně vám můžeme nabídnout tolik žádanou hitparádu a herní přílohu. Jaká je dnešní herní příloha záhy zjistíte. Jaká je hitparáda vidíte také. Nějak se začít musí, a proto jsme si dovolili nasadit úvodní žebříčky sami. Hitparády, které vidíte jsou proto výchozími pozicemi. Každá z dnes do žebříčku zařazených her má tak na kontě 1 bod. Posílejte nám vaše žebříčky (kompletní) a snad již příště najdete takovou hitparádu, která vám lépe sedne. Těšíme se na vaše názory. Redakce.



Falcon

1. Zero 5
2. Pinball Obsession
3. Switch
4. Ishar II
5. Moon Speeder
6. Ishar III
7. Robinson's Requiem
8. Transarctica



Jaguar

1. Alien vs Predator
2. Iron Soldier
3. Skiing & Snowboarding
4. Doom
5. Dragon Bruce Lee
6. Kasumi Ninja
7. Wolfenstein 3D
8. Checkered Flag

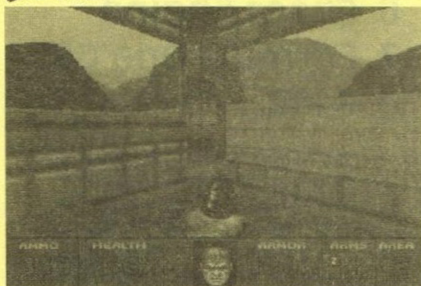
Příloha časopisu Alert zaměřená na hry pro XL, ST, Falcon a Jaguar.

JAGUAR™

Recenze nejrozšířenějších her na Jaguara –mat–

Vážení čtenáři, ve vašich dopisech se často objevují požadavky na to, abychom psali více o hrách pro Jaguára. Proto si to nyní vezmeme trochu do parády. Tyto hry byly podrobeny testování v drsných horských podmínkách. Při boji v 68 levelu Evolution Dino Dudes a nebo ve spletitých zaslizených chodbách v těle Vetřelce jsem ani nepomyslel na to, že mám psát nějakou recenzi a tudíž jsou mé názory více od srdce než od mozku. Věnujme se ale konkrétním hrám.

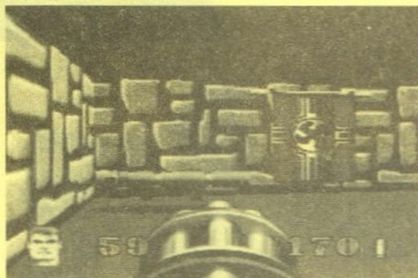
Doom



Krvavá řežba známá z PC. Pro ty, kdo ji neznají: vaším úkolem je probíjet se levely za pomoci pistole, brokovnice, rotačního kulometu, plasmové pušky, motorové pily a podobných hračiček. Čím více krve, tím lépe. Hra je v perfektním 3D provedení. Na Jaguarovi je pak perfektně rychlá grafika. Zvukově je hra možná realistická, možná ne. V životě jsem totiž nezažil na vlastní kůži takovou atmosféru, jaká je v Doomu. Skučení přízraků, výbuchy sudů s kyselinou a rozpouštění těl v kyselině je spolu s Vaším dechem tak dokonalé, že se klidně můžete po večerní pařbě pod peřinou třást strachy.

Wolfenstein 3D

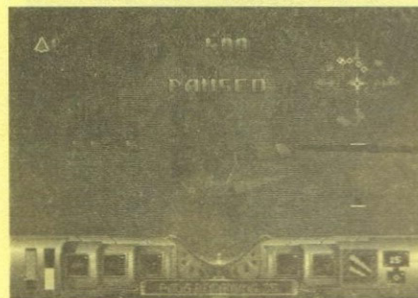
Předchůdce Doomu. Každý ho jistě zná z kamenných dob AT286, kde se pařil jako o život. Každý zkoumal, kde je nějaký tajný vchod do místnosti s kulometem nebo s kusem psího žrádla, které Vám po takovém kousnutí od vlčáka jistě přijde vhod. V 64bitovém provedení je to ale zase něco jiného. Zvuky zbraní jsou obdivuhodně tupé – je to prostě slabší verze Dooma, kde není tolik krve a je to pro menší děti. Úkolem je opět prostřílet se několika levely, časem jsou s tím ale problémy. Plamenomet už na příšery



zombie nestačí a Vám se do těla zasekávají střely ze čtyř nepřítelových rotačních kulometů. Kdybyste se čirou náhodou přes tuhle zrůdu dostali (jako že dost těžko), na konci Vás čeká souboj se samotným Adolfem Hitlerem, který určitě stojí za těch pár hodin dřiny.

Cybermorph

Jedna z prvních her pro Jaguara. Úkolem je v malém vznášedle posbírat na planetách diamanty – Pody. Když sesbíráte všechny Pody na planetě, otevře se Vám brána a můžete letět dál. Tím jste získali kontrolu nad planetou. Nepřátelé jsou různé létající mrchy, letky hlídačů perfektně ovládajících umění kamikatze a raketové věže. To je jen několik příšer – ve skutečnosti jich je ještě víc. Hra je pěkně trojrozměrná a přesto, že je vše kresleno vektorově, plochy jsou plněny různými barevnými přechody tvořícími stíny apod. Občas se vám v rohu obrázku objeví žabí ksicht – totiž podivně zelená slečna, která Vám hlasem, který připomíná broušení mečů, přeje šťastnou cestu, ptá se, kde jste se naučil tak padat – totiž létat a různě komentuje vaše úspěchy a nárazy do země. Kromě tohoto hlasu se ozývá pouze šustění, šumění a výbuchy.



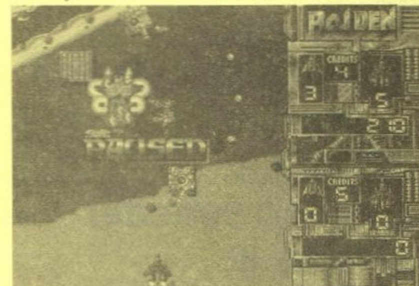
Crescent Galaxy



Další hra, která má již pár měsíců za sebou. Je to dvourozměrná střílečka, kde létáte s raketou a ničíte tak krásně graficky vyvedená kosmická tělesa (hvězdy, meteory, samonaváděcí špenát), až je jich skoro škoda. Na konci každého levelu Vás čeká koncová nestvůra, která je ještě lépe renderovaná než všechny kameny dohromady, ale jak je příšera hezká, tak je pařba tuhá. Většinou vám do dalšího levelu zbyde jen jeden život a pak sbohem a šáteček. Zvuk je stejně jako grafika velice dobře udělaný a tak opravdu stojí za to, pokusit se dohrát až do třetího levelu (jestli tam nějaký je).

Raiden

Dvourozměrná střílečka s průměrnou grafikou a zvukem, který se nijak neliší od zvuku na STE. Je

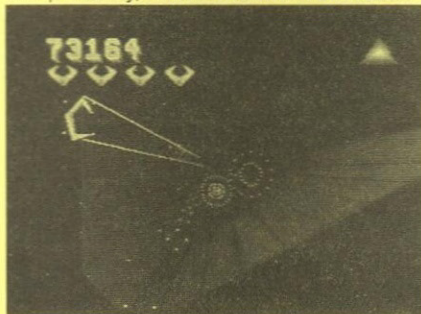


to vlastně kopie hry Flying Shark o něco vylepšená a trochu předělaná. Nerovným bojem mezi Vámi a stovkami nepřátelských letadel a tanků, proti nimž je vaše letadélko obrněnou pevností, si vybojujete akorát

otlačené prsty a občas nějaký ten milión bodů navíc. Občas se objeví kvalitní nestvůra, od které dostanete jednu ránu a letíte, a přitom to do ní musíte pět minut kulit, aby se Vám napsalo Bonus 1000. Po probojování se prvními pěti levely a po krátkém přeletu vesmírem zkrz stěnu planetek a kamení, začíná to samé, co bylo v minulých levelech a tak vypínám Jaguára a dávám do něj cartridge s hrou...

Tempest 2000

Hra, která se svým Copyrightem z roku 1981 vypadá, že na tehdejší poměry byla docela slušná. Jde vlastně o to, že se pohybujete s jakýmsi dělem po okraji různě tvarované vektorové sítě a proti Vám letí příšerky, které musíte zdemolo-



vat ještě než k Vám doletí a chytí Vás. Pro ulehčení můžete mít jakéhosi pomocníka – počítač hraje proti počítači. V dalších levelech je už síť vyplněna barevnými přechody a je vidět, že Jaguar s grafikou opravdu umí.

Evolution Dino Dudes

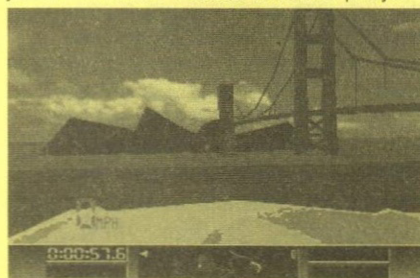
Na PC se tato hra jmenuje Humans a je to přesně to samé. Jde o to, že postupem času musíte pomocí svých postaviček – pračlověků – vynalézt oštěp, oheň, kolo a provaz. Pomocí těchto primitivních nástrojů se musíte probojovat 80 levely (ano, opravdu jsem je všechny viděl. Kdo nevěří, heslo do



posledního levelu je SPACE TO LET), ve kterých musíte zachraňovat královny, kamarády, mazlíčky anebo se prostě přepravit z jednoho konce na druhý. Oproti PCovské verzi je o hodně vylepšen zvuk. Bohužel mají pralidé omezený slovník na výkřiky typu Help!, mumlání šamana a hlasité říhání. Při hraní této hry si mozeček hezky libuje a proto je vhodná zvláště pro mladší pařany pro rozvíjení logického myšlení. Zábava nechybí a proto myslím, že Evolution Dino Dudes opravu stojí za to.

Club Drive

Hra, o které se tolik psalo, až se nakonec zjistilo, že není tak skvělá, jak se tvrdilo. V autě můžete projíž-



dět sci-fi areálem v 21. století, 70 čtverečními mílemi v San Franciscu, v malé hračce na podlaze dětského pokoje a podobně. Vše je kompletně trojrozměrné až na budovy na horizontu. Ve čtyřech resp. osmi krajinách se můžete prohánět ze dvou důvodů – buď je Vaším úkolem ulovit v co nejkratším čase daný počet energetických koulí a nebo prostě projet trať na rychlost – jako závod i se dvěma hráči. Hra má vektorovou grafiku – jak jinak trojrozměrnou a zase průměrně průměrný zvuk.

Brutal Football

Jedna z her Série Brutálních Sportů. Americký fotbal, který je morbidní na plné resp. krvavé čáře. Začínáte hrát na zeleném trávníku a končíte na zkrvaveném oraništi. Postupem hry (zápas trvá cca 7 minut) se na hrací ploše začínají objevovat mrtvá těla a jen tak se povalující hlavy. Když se Vám nelíbí skóre, stačí mrsknout po protihráči sekerou a je vymalováno. Tento fotbal je v několika věcech zvláštní až zajímavý. Dobrou věcí je možnost za vyhrané peníze "oživit" svoje družstvo. Další zvláštností je to, že když vám skóre 10:0 pro protihráče nevyhovuje a zbývá poslední minuta,



stačí povraždit nepřátelské družstvo a je vyhráno. Fotbal nehrají jen lidé (fousatí svalnatí dědci), ale i nosorožci (obzvláště drsní), draci a kozorozi. Fotbal nemá žádná pravidla, proto není vyjímkou, když při boji o míč přijdete o hlavu nebo vám někdo rozdupe obličej. Grafika je dobrá, zvuk je také celkem dobrý. Zajímavé je, že diváci neskandují při gólu, ale při čerstvé mrtvole apod.

Tolik k hrám, které byly před koncem roku 94 v ČR na trhu (o AvP jsme již psali a o dalších se dočtete dnes). Doufám, že jsem Vám alespoň zhruba nastínil nejen jejich atmosféru, ale i kvalitu.

JAGUAR * TIPY * TRIKY * ČÍTY * JAGUAR

TEMPEST 2000

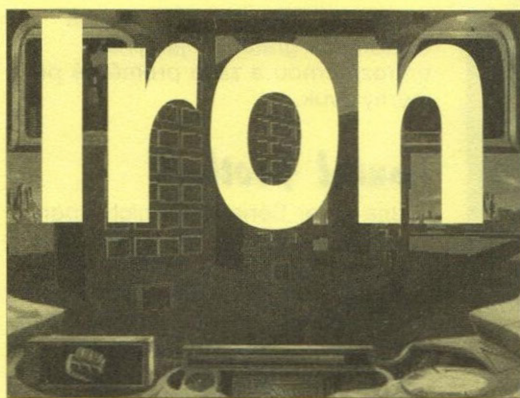
Ve výběrovém menu stiskněte najednou tlačítka 1-4-7-A. Ozve se hluboké "excellent". Pokud nyní během hry zmáčknete OPTION, přenesete se do dalšího levlu a navíc dostanete 5000 bodů. Stisknete-li nejprve tlačítko 6, objevíte se v jedné ze tří bonusových úrovní. Při použití dvou joypadů máte také možnost zajímavého podvodu. Na druhém ovladači stiskněte postupně OPTION, PAUSE a na prvním PAUSE, OPTION. Nyní lze v menu CONTROLER vybrat náhradní ovladač ROTARY. Tento čít bude uložen, takže je nutné jej provést pouze jednou. Časem tento "ovladač" zmizí. Zapnutím Visual-Control se dají zapnou Skinny-Vectors, díky kterým budou všechny vektory tak trochu jiné...

Crescent Galaxy

Je-li pro pro vás tato hra těžká (asi ano), tak naťukejte na titulní obrazovce kód 1-1-9-3. Od té chvíle vám budou sloužit následující klávesy:

A zrychluje skroling
B zpomaluje skroling
C speciální zbraně
1 PowerUp
3 dokončí měsíc
4 nesmrtelnost
0 speciální zvuky

Nyní je, myslím, i obávaná Crescent Galaxy konečně hratelná.



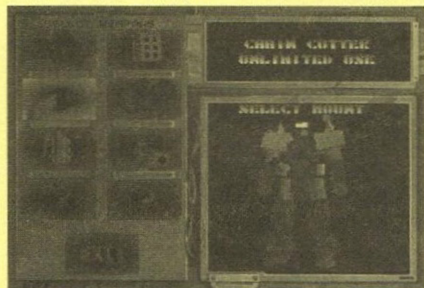
Iron Soldier

Konečně je tady dlouho slibovaná a všemi očekávaná hra -enchanter-

Někdy v budoucnosti, kdy je téměř celá Země pokrytá městy a průmysl zasahuje do všech částí veřejného i soukromého života, se mamutí společnost Iron Fist pokouší získat celou planetu pod svou kontrolu pomocí své vyspělé technologie, která umožňuje vyrábět 13 metrů vysoké roboty - Iron Soldier. Tato ovladatelná, plně vyzbrojená monstra, neznají soupeře. Ale přece jenom je zde naděje na šťastnější budoucnost. Resistance, tak se nazývá organizace, která byla založena, aby zmařila veškeré snahy o vytvoření vojenské diktatury. Prvním krokem na cestě ke svobodě bylo získání jednoho robota typu Iron Soldier. A teď je jenom na tobě, zda se ti s ním podaří splnit všechny mise a zničit společnost Iron Fist.

Ve vlastní hře ovládáte robota přímo z jeho hlavy, takže vidíte to, co vidí on. Můžete se pohybovat plně v 3D prostoru, dívat se nahoru na oblohu či dolů na své ocelové nohy. Existují dva různé typy ovládání. Buď jdete tam kam se díváte nebo si vyberete směr, kterým půjdete, a zároveň můžete otáčet hlavou doleva a doprava, ale vždy jen o 90 stupňů.

Grafika v této hře je vektorová, což se někomu nemusí líbit, ale já osobně jsem dosud ještě neviděl žádnou nevektorovou hru, která by tak sugestivně vytvářela iluzi 3D jako právě Iron Soldier. Pro Jaguara není žádný problém plynule generovat vektorově znázorněnou krajinu a v ní plynule a svižně se



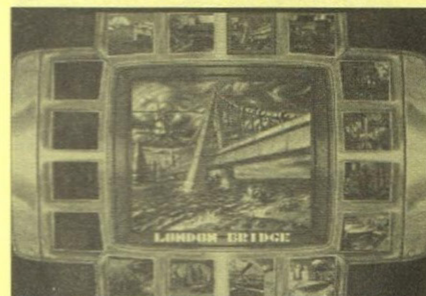
Ozbrojit se a do toho...



Vypadá to na problém...

vším pohybovat. Myslím si, že se můžeme těšit na verzi upravenou pro 3D helmu, která by na Jaguara měla být dokončena koncem roku 1995. Tato hra je zářným příkladem síly Jaguara. I při velkém množství objektů (nepřátel,budov atd.) se rychlost pohybu a otáčení prakticky nemění. K dokonalým věcem patří zejména provedení nepřátelských jednotek, některé jsou (bohužel ne všechny) obaleny texturami (např. helikoptéry) a jiné jsou velice jemně stínovány (např. pozemní věže). Výsledný dojem je opravdu působivý. Nesmím ovšem zapomenout ani na pěkně provedené výbuchy všeho druhu. Dotyčný objekt (dům,tank atd.) se rozpadne na množství malých částí, které mizí za mohutného ohně a dýmu.

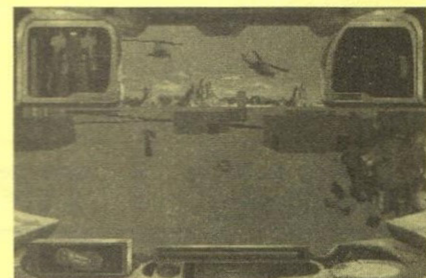
A teď k průběhu hry. Čeká na Vás celkem 16 různých misí. Prvních 12 je rozděleno na 3 bloky po 4 misích. Toto je důležité, protože teprve až po dokončení jednoho bloku se uloží automaticky pozice, abyste potom mohli pokračovat tam, kde jste skončili, přičemž než uvidíte nápis Game Over, máte k dispozici 3 kredity na pokračování. Mezi každou misí z posledních čtyř se též pozice uloží (zde již jde opravdu do tuhého). Úkoly v jednotlivých misích se dají obecně rozdělit na dva druhy. V prvním typu máte za cíl zničit určitý objekt - most, budovu nebo dokonce vše srovnat se zemí, v druhém musíte stihnout požadovanou věc v časovém limitu (např. rozstřílet odplouvající nákladní lodě) Pokud se Vám to nepodaří, tak Vám bude jednoduše oznámeno YOU FAILED. Na začátku každé mise je důležité dobře zvolit zbraně pro úspěšné splnění zadaného úkolu. V ideálním případě vybíráte z 8 zbraní, které můžete



Elegantní výběr misí...

umístit na 6 (2 ramena, 2 boky, 2 ruce) míst na Vašem robotovi, ale pozor, ne každá zbraň jde přidělat na každou pozici.

Toto jako stručný návod prozatím stačí (snad někdy příště bude pokračování), ale přece jenom ještě něco přidám a to cheaty pro méně vyspělé hráče. Shrnuto a podtrženo, tato fantastická, perfektní a strhující hra nemá dosud v jaguarovské aréně přemožitele.



Cílů je plno, trosek ještě víc...

V položce Options z hlavní nabídky naťukejte následující sekvence :

1. 37668242 - umožní přístup ke všem misím a ke všem zbraním
2. 6842 - zpřístupní obtížnost INSANE



Val D'Isere Skiing and Snowboarding

V prodeji je velmi levná roční "permice" na lyžování v Alpách! -KV1a2-

Vítek: Tato hra pro Jaguara patří k našim nejoblíbenějším! Asi proto, že máme velmi rádi lyžování. Vždyť lyžovat na pravé sjezdovce a na Jaguaru je skoro to samé. Počítač má dokonce i své výhody – nemůže se vám nic stát, i když se člověk někdy musí bát o své nervy, a navíc lze dosáhnout takových sportovních výsledků, o kterých se vám asi ani nesnilo. Jak je zřejmé z názvu hry, lyžuje se v alpském středisku Val D'Isere, kde na vás čekají překrásné dlouhé sjezdovky.

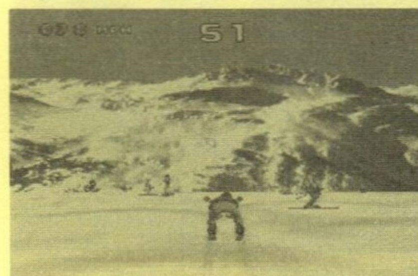


Veronika: Nejdříve si vyberete, zda chcete lyžovat nebo snowboardovat, zda chcete trénovat nebo závodit a zda pojedete freeride, slalom nebo Super G. Pak už vzhůru na sjezdovku! po chvilce se vám zdá, že ten lyžař jste vy, že se nacházíte na skutečné sjezdovce někde v Alpách, kde se prohání lyžaři, skůtry, rolby a podobně. Pokud se vám podaří sjet první sjezdovku, vyjedete lanovkou na další (to je pěkně znázorněno na panoramatu Val D'Isere).

Vítek: Nezapomeň, že je třeba dávat pozor i na stromy, skokánky, kameny a hlavně na lyžaře, kteří jezdí většinou pluhem a motají se vám pod nohy. Když se srazíte, tak vás to zpomalí asi o 30 km/h a těm chudákům jen zapraskají kosti.

Veronika: Když v limitu nestihnete sjet sjezdovku, máte holt smůlu a musíte jet znova. Čas vám hodně zkracují pády, vymletá místa nebo potok. Tu jedete z mírného, tady se zase řítíte dolů z velkého kopce. Jestli si chcete krásně zalyžovat s výhodami, že sníh nestudí a rány bolí jen vaši mysl, je na to právě tahle hra nejlepší. Grafické zpracování je skutečně na úrovni. Všude kolem je nádherně prokreslené prostředí, v dálce se tyčí vysoké zasněžené skály. Ve hře jsou na výběr tři sjezdovky od nejlehčí do nejtěžší. Máte i možnost zařadit se na stupně vítězů nebo alespoň obdržet gratulaci.

Vítek: Musím říct, že tahle hra nenadchnula jen mě. Celá rodina teď ve volný čas "lyžuje" a děsně se hádáme, kdo pojede první. Většinou to jsou rodiče...



Veronika: To je fakt. V naší rodině vznikaly o tuto hru hádky a pranice, každý chtěl jet co nejdéle, protože zážitek z jízdy je opravdu silný. Nebylo od věci, když se někomu udělalo z rychlé jízdy špatně od žaludku. Při hře se z vašeho pokoje budou jistojistě ozývat bolestné výkřiky, když se váš lyžař rozplácne o strom a šťastné výkřiky, když projedete cílovou bránou. Vyzkoušejte si volnou jízdu, slalom nebo si jen tak jezděte po sjezdovkách. Schválně jestli sjedete i tu nejtěžší, já jsem to nedokázala. Kdo ví, jaké tajemství se skrývá na jejím konci.

P.S.: Dávejte si zvlášť pozor na rolby – hodně to bolí!

JAGUAR * TRIKY * TIPY * ČÍTY * NEWS * JAGUAR

Wolfenstein 3D

Všechny následující číty je možné vložit během hry (až na volbu mise).
1-3-7-9 výběr levlu a mise, 4-6-9-6 opakuje poslední misi, 4-7-8-6 přeskakuje level, 4-6-6-8 nesmrtelnost, 4-9-9-6 všechny zbraně, 4-8-8-7 systémové parametry.

Cybermorph

Přístup ke všem pěti levlům:
1.(1-0-0-8), 2.(1-3-2-8), 3.(9-3-2-5), 4.(9-2-2-6), 5.(3-4-4-4), Codex (6-0-0-9)

Alien vs. Predator

Před zadáním kódu musíte stisknout najednou PAUSE, OPTION, 1 a 3. Potom držte jen PAUSE + OPTION a přidejte 2 + 5 + 7 + 9. Nic snadného, pokud nemáte 3 ruce!
Potom jsou tu pro vás následující číty:
Mariňák:
OPTION a 1+2+3+4 (zbraně), OPTION a 6 (tajný level), OPTION a 9 (zpět), OPTION a 8 (lokátor)
Predator:
OPTION a 1 až 4 (zbraně), OPTION a 1+2+3+4 (lékárna)
Alien:
OPTION a 1+2+3 (oslabení útoku)

DOOM

Přechod mezi levly:
1-10: stiskněte 1 až 0 a pak PAUSE, 11-20: stiskněte A a číslo mezi 1 a 0 a pak PAUSE, 21-24: místo A použijte B
Zbraně a nesmrtelnost:
+ PAUSE, potom pustit PAUSE,
* + PAUSE, potom pustit PAUSE

Pozor! Podvádění může mít záporný vliv na formování vaší osobnosti. -man-

Checkered Flag

Virtuální formule konečně na Jaguara! –Azirek–

Po řadě více či méně úspěšných automobilových závodech přichází na trh jeden z lepších projektů – Checkered Flag. Nuže, zapněme Jaguáry, otočme klíčky v zapalování a vyražme vstříc světlým zítřkům... (bez komentáře).



Elegantní setup...

Na první pohled našeho pařánka zaujme vcelku rozsáhlý výběr různých položek – např. počasí, tratí, po kterých se pojede, barva formule, výška křídla – vyšší sice zpomaluje vůz, ale drží ho lépe na silnici a naopak, apod. Poté, co konečně "nakopneme" pařbu na plný kotel, překvapí nás výborně propracované vektorové 3D scenérie, nápadně připomínající formule na "velkých" herních automatech značky ATARI nebo SEGA. A když se rozburácí motor, člověk se, samozřejmě při troše fantazie, ocitá ve virtuálním světě...
Příznivci vektorové grafiky budou zjevně nadšeni velkým počtem (občas stínovaných) vektorů. Pro zajímavost uvádím, že vše, ale opravdu vše, je vektorové – kupříkladu ruce pilota formule nebo tučňáci (při trase v Antarktidě) apod. Na dokreslení autentičnosti je možné si přepínat pohledy na váš vůz v podobě pohybujících se a statických kamer. K hudbě bych měl pouze jednu připomínku, a to, že je vesměs podivná. Mně moc nezaujala a zcela určitě nevyužívá skvělé zvukové možnosti Jaguara. Jedině snad motor by mohl dokreslit tu správnou atmosféru.

Tak koupit či nekoupit? Pro příznivce vektorů a závodních vozů je to vskutku jedinečná příležitost, jak se v klidu domova vyřádit u svého 64–bitového interaktivního multimediálního ďábla a nezranit se při nebezpečně vypadajících haváriích.



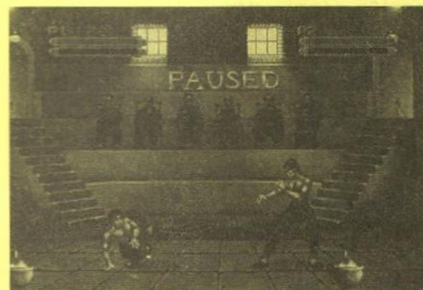
Jen se udržet na dráze...

Autor používá slovo "pařan", protože je z Excaliburu (–red–)

DRAGON
Bruce Lee Story

Karate v provedení ATARI Jaguar –Azirek–

Jsou věci, které člověk musí vidět, pařit, dělat či prožít. Jsou věci, bez nichž nelze žít. Mezi ně ovšem nepatří dílo firmy Virgin Games, Dragon. Jedná se o další přepracování legendární automatové hry Street Fighter II. V roli Bruce Leeho bojujete proti podlým nepřátelům. Vaši protivníci jsou ďábelsky vychytralí (narozdíl od Bruceho v této hře) a občas používají při boji řetězy, sekáčky na maso a spoustu dalších zajímavých a užitečných nástrojů. Aby toho nebylo dost, někdy si přizvou na pomoc svého kumpána, u něhož je zaručeno, že vás bude tepat hlava nehlava s o to větší radostí, když jeho práce bude úspěšná. Vašemu hrdinovi, pokud bojuje dobře, postupně narůstá jakási zkušenost. Když dosáhne určitého stupně, karatista se stává rychlejším, zručnějším, může používat např. nunchaky atd. Jednoduše řečeno se celkově zlepší v boji. Absolutně špičková zábava však nastává po připojení druhého joypadu a hře dvou lidí. Tito dva jedinci obvykle uzavřou koalici proti jedinému protivníkovi (z toho vyplývá, že v ringu jsou tři zápasníci, bijící se navzájem) a tomu pak nezbývá nic jiného, než mezi nimi poletovat hlavou napřed. Toto "utrpení" skončí až poté, co se v křečích zhroutí na zem. Jinak je myšlenka hry velmi jednoduchá a hravě ji zvládne i pětileté děcko. Kdyby mi Dragona někdo předvedl na počítači ATARI ST, asi bych řekl toto: "Fantastická grafika. WOW!", ale na Jaguara je to tzv. nic moc. Připadá mi totiž, že by tuto grafiku ve stejné kvalitě zvládly i 256–ti barevné grafické adaptery (PC–čkáři a Amigisti skáčou radostí). Podobný názor mám i co se týče hudby a zvuku (samozřejmě ne s počtem barev na obrazovce). Za asi jediné výraznější plus lze považovat kooperativní pařbu dvou hráčů a možnost při případné prohře o svůj ztracený život bojovat s duchem podsvětí (šance na výhru přibližně 1:8). Celkově bych projekt Dragon doporučil lidem, kteří nejraději drtí nepřátele pomocí asijských bojových umění při 2D soubojích (my mírumilovnější radši zasedneme k Doomovi). Zatím na Jagovi v tomto žánru nic Dragonu nekonkuruje, ale až dorazí do České republiky cartridge s nápisem Kasumi Ninja, potom bude teprve horko...



Atari ST, TT, Falcon

Počítače a příslušenství

Atari Falcon 030/4/0	**28490.00**
Všestranné profesionální multimedium	
Atari TT 030/2+2/0	**48990.00**
Pracovní stanice zejména pro DTP.	
Atari TTM 194–19˝ pro TT	**29990.00**
Mono VGA 14˝ ST, F030	**4990.00**
Standartní VGA monitor 800*600	
SVGA color pro Falcon	**8500.00**
Microvitec 14˝ MultiScan	**14990.00**
PHILIPS RGB	**9790.00**
Externí DD jednotka pro ST	**3660.00**
Externí SCSI CD–ROM	**11.720**

Harddisky pro Falcon

Interní harddisk IDE	
60 MB	**5490.00**
80 MB	**6690.00**
350 MB	**9890.00**
420 MB	**10490.00**
Externí harddisk Fast SCSI 2	
0.5 GB	**14990.00**
1 GB	**22990.00**
2 GB	**40990.00**
SCSI CASE	**3620.00**
SCSI kabel	**1700.00**

Doplňky Falcon

Falcon Speed	**8590.00**
Emulátor PC pro provoz Windows (rychlejší než 386)	
Falcon Tower	**8990.00**
Věž pro Falcon s 8 diskovými pozicemi.	
Falcon Wings 14 MB	**21990.00**
Falcon Wings 0 MB	**2490.00**
FPU 68882/68881	**4490.00**
Screen Eye	**9990.00**
Realtime videodigitizer. Standart, který je na Falconu podporován grafickými studii.	
Speed Resolution Card	**6990.00**
Ideální akcelerátor (40 MHz, 1128 * 960)	
Urychlovací karta 32 MHz	**2290.00**
Akcelerátor CPU 68030 na 32 MHz.	
Gemulator (ST do PC)	8990.00
ST video adapter	**450.00**
VGA video adapter	**450.00**
Kabel RGB	**200.00**

Programy uživatelské

SFD TOOL 1.0	**1150.00**
Interface pro přenos mezi ST a CASIO	
3D calc	**1860.00**
Vědecky orientovaný spreadsheet	
Atari Works	**4990.00**
Výkonný balík kancelářských nástrojů	
Clarity 16 Falcon	**5990.00**
DataLite	**2490.00**
Stacker na disky	
Devpac 3.10 ST	**3990.00**
Momentálně nejlepší Assembler	
Devpac DSP	**2990.00**
Assembler pro DSP	
Harlekin 3	**2680.00**
Výkonné všestranné utility	
Hisoft BASIC 2.1	**4990.00**
Nejnovější Basic pro Atari	
K–Spread 4	**4990.00**
Rozsáhlý tabulkový procesor	
KnifeST	**1390.00**
Diskové utility	
Lattice C 5.52 ST	**7990.00**
Nutnost pro programátory	
Peněžní deník Faust	**790.00**
ST Čeština II	**280.00**
Ovladač pro češtinu na obrazovce i tiskárně. Podporuje český tisk vektorových fontů ve SpeedoGDOS!	
SUPERBASE PROF. 3.02	**4490.00**
True Paint	**2190.00**
Grafické studio pro ST, Falcon	
True Image	**4650.00**
Retušovací studio	
Videomaster Falcon	**5470.00**
Vidodigitizer	
X BOOT	**1650.00**
Konfigurační setup pro start systému	
MAT 2.0	**1600.00**
Komfortní textový editor pro ST/TT/Falcon	

Programy hudební

Componium ST	**1290.00**
Nové hudební studio	
Componium Falcon	**1690.00**
Plná verze pro Falcon	
Cubase audio	
Profesionální MIDI studio pro Falcon	
Cubase 3.0	**16990.00**
Poslední verze pro ST	
Digitape 2.0	**12990.00**
Vícestopý rekorder pro Falcon	
Digitape LITE	**4990.00**
Logic audio Falcon	**27990.00**
Profesionální MIDI studio pro Falcon	

Literatura

Atari COMPENDIUM	**1970.00**
Kniha, ve které najdete všechno!	
Atari ST/TT Jandik	**100.00**
dBMan 4.00	**98.00**
DSP 56000 MANUAL	**820.00**
GFA Basic	**40.00**
Modern ATARI SYSTEM	**985.00**
Motorola	**32.00**
Papyrus	**90.00**
Phoenix	**130.00**
Progr. REFERENCE MAN.	**820.00**
ST INFO 93/94	**20.00**
ALERT 1/2/3	**30.00**

České hry

Belegost	100.00
Boggit	100.00
CoCoCoPo	120.00
Dobývání hradu II	100.00
DST	120.00
Gravon demo (F030)	90.00
Hlava kasandry	390.00
Hlipa	200.00
Invaze z Aldebaranu	100.00
Leonid	120.00
Noid 4	140.00
Pexeso	200.00
Skořápy	120.00

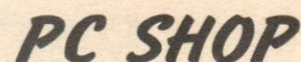
Hry zahraniční

1943	350.00
ACTION SERVICE	210.00
ADDICTABALL	210.00
ALIEN STORM	270.00
ALPHA WAVES	270.00
BOOLY	350.00
CALIFORNIA GAMES 2	480.00
CARRIER COMMAND	430.00
CIVILIZATION	1380.00
DOGS OF WAR	250.00
ELITE II frontier	1190.00
ENGLAND	270.00
EUROPEAN CHAMP. SOCC.	470.00
F.MANAGER 2	270.00
FIRE AND FORGET	480.00
FOOTBALL MANAGER	600.00
FUSION	270.00
FUTURE DREAMS	270.00
GAMBLER	90.00
GHOULS'N'GHOSTS	390.00
GOLF	1100.00
GOMOKU	250.00
HUCKLEBERRY HOUND	480.00
CHAOS ENGINE	1050.00
CHICAGO 90	270.00
INDY FATE OF ATLANTIS	790.00
ISHAR I FALCON	890.00
JAMES POND	390.00
KICK OFF 2	480.00
KICK OFF II DATA DISK	350.00
LED STORM	390.00
LIBERATOR	250.00
LINE OF FIRE	390.00
MATCH OF THE DAY	350.00
MEGA TWINS	480.00
MERCS	480.00
METAL MUTANT	400.00
MICROPROSE SOCCER	390.00
MURDER	480.00
PHOENIX	210.00
PINBALL MAGIC	430.00
POP UP	270.00
PREMIER MANAGER	1030.00
REVELATION	350.00
ROAD BLASTER	390.00
ROBOCOD	480.00
RODLAND	480.00
S.D.I.	210.00
SPACE 1889	580.00
SPACE ROGUE	230.00
SPHERICAL	270.00
SPIDER TRONIC	210.00
STARGLIDER 2	480.00
STRIDER II	480.00
STUNT CAR RACER	480.00
SUPER SPACE INVANDERS	690.00
TIME RACE	350.00
TIMEBLASTER	250.00
TNT COMBAT MISSION	210.00
TOYOTA TEE	270.00
TRANSARKTICA FALCON	950.00
WARLOCK QUEST	250.00
WINDWALKER	270.00



Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 – Strahov
tel.: (02) 354979
fax: (02) 521258

Nádražní 1089
73801 Frýdek–Místek
tel. 0658/20133 1.2
fax. 0658/23217



Vladislavova 24
110 00 Praha 1
tel./fax: (02) 24228640

Atari 800 XE/XL

Počítač a příslušenství

Atari 800XE 2990.00
Počítač k samostanému dodání.
Atari 800XE + XC12 Turbo 3490.00
Domácí počítač s magnetofonem v úpravě Turbo.
Atari XC12 Turbo 1190.00
Magnetofon v úpravě Turbo k samostatnému dodání.
Atari XF 551 4490.00
Disketová jednotka 5.25˝.
TURBO úprava magnetofonu 200.00
Úprava magnetofonu na nahrávání ve standaru TURBO. Provádíme do 7 dní.

Zásuvné moduly

Uživatelské programy

Ploter Kart 650.00
VisiCopy III a programy pro plotery Alfigraf a XY4140, včetně programu Čapek a jazyku Turbo Basic.
Ram Box 2 1890.00
Obsahuje VisiCopy III, Turbo Basic, TTDOS, TM 2304, Čapek 3.1, Atmas II, Turbo – Binar Copy a NAVÍC 256 KB RAM
Tool Box III 690.00
Obsahuje VisiCopy III, Turbo Basic, TTDOS, TM 2304, Čapek 3.1, Atmas II, Turbo – Binar Copy.
VisiCopy III 330.00
Vysoce efektivní prostředek pro zavádění programů ve všech typech Turba používaných v ČR.

Herní programy

Fight Night 130.00
Známá a oblíbená hra uživatelů Atari.
Gato 130.00
Simulátor ponorky.
Joust 130.00
Sbírání předmětů letícím ptákem.
Millipede 130.00
Známá a oblíbená hra uživatelů Atari.
Sky writers 130.00
Výuka anglických slovíček hrou.
Star Raiders II 130.00
Kosmická střílečka.
Tennis 130.00
Stále oblíbená hra pro jednoho nebo dva hráče.

Programy na kazetách nebo disketách

Uživatelské programy

Agent 1.0 200.00
Databázový program k evidenci programů na disketách. Disketa.
Agent 3.0 200.00
Databázový program k evidenci programů na disketách, určeno pro počítače s rozšířenou pamětí.
Atmas II Plus 120.00
TTDOS a makroassembler s monitorem a ukázkovými zdrojovými programy. Na kazetě nebo 2 disketách.
Čapek 3.1 130.00
Český a slovenský editor pod TTDOSem. Na kazetě i disketě.
Humble design 200.00
Grafický program na kazetě i disketě.
Kazeta uživatelských programů 120.00
TTDOS a mnoho dalších užitečností.
Logo Plus 120.00
TTDOS a programovací jazyk s ukázkovými programy. Na kazetě i disketě.
Mini Leaflet 150.00
Grafický program na kazetě.
Peněžní deník 200.00
Program pro vedení peněžního deníku pro jednoduché účetnictví. Na kazetě i disketě.
Ploter kazeta 250.00
Programy pro plotery Alfigraf a XY4140, včetně editoru Čapek a jazyku Turbo Basic.
Ramdat Disk 150.00
Mnohoúčelový databázový program pro počítače s rozšířenou pamětí. Na kazetě i disketě.
Ramtur Disk 100.00
Kopírovací program na kazetě i disketě.
Silver Artist pro Alfigraf 200.00
Grafický program na kazetě i disketě.
Tech Graf 150.00
Program pro vytváření grafů s výstupem na Atari 1029, BT 100 apod. Na kazetě i disketě.
Traxe 200.00
Program pro obousměrný přenos dat mezi Atari a PC. Disketa.
TTDOS 1.5 50.00
Kazetový a diskový operační systém. Na disketě s hrou.
Turbo Basic 1.5 Plus 120.00
TTDOS a programovací jazyk s ukázkovými programy. Na kazetě nebo 2 disketách.
XMem + 120.00
Obslužný program pro rozšířenou paměť počítače. Pouze na disketě.

Herní programy

Exminsy 1 150.00
Několik her s návodem. Na kazetě i disketě.
Exminsy 2 150.00
Několik her s návodem. Na kazetě i disketě.
Hry na disketách 1–20 50.00
Soubor 20 disket s PD hrami a TTDOSem.
Universal Turbo 1–14 100.00
Soubor 14 kazet po 30–60 PD hrách různé úrovně.

Výukové programy

Basic kantor 1 120.00
Základní výuka programování v Basicu na kazetě.
Basic kantor 2 120.00
Výuka speciálních příkazů v Basicu. Na kazetě.
Čeština na Atari 800XE 160.00
Výuka ˝i˝ a ˝y˝ na kazetě.
Landi Plus 200.00
Výuka angličtiny, resp. němčiny, se slovníkem obsahujícím cca 10000 hesel. Na kazetě.
Výuka 1 – Exminsy 150.00
Programy pro výuku jazyků, matematiky, zeměpisu, vlastivědy, přírodopisu, minerálů apod. Na kazetě i disketě.

Literatura

Důležité adresy Atari XL 15.00
2. díl PZAK 1
Čapek 3.1 25.00
Návod k obsluze textového editoru, Petr Jandík.
Kyan Pascal 35.00
PZAK 10
Logo 35.00
PZAK 9, V. Sedláček a V. Friedrich
MAC 65 – popis programu 27.00
PZAK 6
Návod k obsluze Atari 800XE 26.00
JRC
Návody ke hrám 1 15.00
Krátké návody ke hrám od Oty Vrtátka, které najdete na naší kazetě ˝Universal Turbo 1˝.
Procesor 65C02, R6520 15.00
PZAK 3, T. Ryšavý
Programujeme na Atari 26.00
Ivan Feist
Přerušení 22.00
při vertikálním zatemění PZAK 7
Seznam her na Atari 800XE 20.00
Seznam her nabízených JRC.
TTDOS 35.00
Návod k operačnímu systému, JRC.
Turbo Basic XL 1.5 35.00
PZAK 13, V. Bílek
Výpis ROM operačního sys. 35.00
PZAK 8
XF 551 23.00
Návod k obsluze disketové jednotky od P. Podhrázského.
ZAK 1989, č. 4, 5, 6 10.00
Zpravodaj Atari klubu Praha.
ZAK 1990, č. 1, 2, 3, 4, 5, 6 15.00
Zpravodaj Atari klubu Praha.
ZAK 1991, č. 1, 2, 3 20.00
Zpravodaj Atari klubu Praha.
ZAK 1992, č. 1, 2, 3 20.00
Zpravodaj Atari klubu Praha.
ZAK 1993, č. 1, 2, 3, 4 25.00
Zpravodaj Atari klubu Praha.
ZAK 1994, č. 1, 2, 3, 4 25.00
Zpravodaj Atari klubu Praha.
Základy programování 6502 30.00
PZAK 4, V. Fajta
Zpravodaj Zlín 1/89 10.00
Zpravodaj Atari klubu Zlín.

JRC®
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 – Strahov
tel.: (02) 354979
fax: (02) 521258



PC SHOP
Vladislavova 24
110 00 Praha 1
tel./fax: (02) 24228640



Objednávkové lístky firmy JRC

Předplatitelé ALERTU u firmy JRC obdrží dva stokorunové kupóny na nákup zboží!!!

1) Předplatné na časopis Alert

Vážení čtenáři,
zavádíme pro vás systém předplatného, kterým vám chceme vyjít vstříc při řešení problémů se sháněním Alertu.
Předplatitel časopisu Alert získává jistotu, že bude pravidelně dostávat nejnovější čísla spolu s aktuální nabídkou firmy JRC. Pokud se rozhodnete pro předplatné, postupujte podle následujících bodů:

a) rozhodněte se, jakou sadu čísel si předplatíte (viz předplatní lístek: 6 čísel od čísla 3 za 180 Kč nebo 7 čísel od čísla 2 za 210 kč). Vyplňte kupon (včetně rodného čísla).

b) nejrychlejší způsob platby provedete návštěvou jakékoli pobočky Komerční banky (KB). Tam vyplňte pokladní složenku KB pro vklad na účet. Nezapomeňte vyplnit následující čísla:

Komerční banka Praha 6
Číslo bankovního spojení:
19–5504340247/0100
Variabilní symbol:
vaše rodné číslo

Pomalejší způsob platby je také možný. Na poště vyplňte složenku typu A na účet adresáta.

Vyplňte:

Název a sídlo peněžního ústavu:
KB Praha 6

Název účtu adresáta:
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6

Číslo účtu:
19–5504340247/0100

Variabilní symbol:
rodné číslo

Konstantní symbol:
0008

c) vyplněný kupon oznámkujte a zašlete na předtištěnou adresu. Celou evidenci vaší objednávky tím znatelně urychlíte.

2) Objednávka zboží firmy JRC

Pokud vás zaujal nějaký produkt nabízený firmou JRC, máte možnost si jej velmi jednoduchým způsobem objednat na dobírku. Stačí, abyste vyplnili objednávkový kupón a zaslali jej na předtištěnou adresu. Zboží obdržíte obratem na dobírku. Objednávka je závazná! Informujte se o aktuálních cenách.

3) Bezplatná inzerce do časopisu Alert

Předplatné časopisu Alert



Příjmení a jméno

Ulice (číslo p.)

PSČ, Obec

Rodné číslo a podpis

Závazně si objednávám tato čísla (zaškrtněte):

☐ Alert 2/94 (prosinec) až 8/95 (prosinec) = 210,– Kč

☐ Alert 3/95 (únor) až 8/95 (prosinec) = 180,– Kč

Výslednou částku jsem zaplatil na účet: 19–5504340247
Směrový kód: 0100
Variabilní symbol: rodné číslo
Konstantní symbol: 0008

Objednávka na zboží firmy JRC®

Příjmení a jméno

Ulice (číslo p.)

PSČ, Obec

Telefon, fax

Závazně si objednávám níže uvedené zboží za aktuální ceny

Rodné číslo a podpis

Soukromá inzerce - zdarma



Příjmení a jméno

Ulice (číslo p.)

PSČ, Obec

Telefon, fax

Prosím o otisknutí následujícího textu:

Odesílatel:

Známka
2,–Kč



Chaloupeckého 1913
Praha 6 – Strahov

16900

Odesílatel:

Známka
2,–Kč



Chaloupeckého 1913
Praha 6 – Strahov

16900

Odesílatel:

Známka
2,–Kč



Chaloupeckého 1913
Praha 6 – Strahov

16900

Kde koupíte Atari?

ALBA, Tř.Osvobození 1689, Karviná 735 06 * **ALFA COMPUTER**, Radniční 27, Hranice na Moravě * **ALFA COMPUTER**, 28. října 243, Ostrava 709 00 * **AMIGA STAR**, Anenská 583, Pardubice 530 02 * **AR SYSTEM**, Beneše z Loun 131, Louny 440 01 * **ARBI COMPUTER**, Železná 119, Mladá Boleslav 293 01 * **ARKO**, Zábrdovická 22, Brno 615 00 * **BM GROUP**, Gorkého 1792, Klatovy 339 01 * **CDS**, Přístavní 16, Praha 7 * **CONSUL**, Pálenická 28, Plzeň 322 17 * **CONSUL**, náměstí Republiky 12, Plzeň 300 00 * **CORADO,** Komenského nám. 417, Dobříš 263 01 * **DVOŘÁK COMPUTER KH**, Tylova 406, Kutná Hora 284 01 * **ELEKTRO KELVIN**, Masarykova 20, Polička 572 01 * **ELEKTRO R+R+R**, 28. října 14, Teplice 415 01 * **ELEKTRO TYL**, Lidická 14, Jablonec nad Nisou 466 01 * **ELEKTRON SERVIS**, U opatrovny 12, Liberec 460 01 * **ESO COMPUTERS**, Vídeňská 55, Brno 656 29 * **GERARD ELECTRONIC**, U stadionu 1563, Most 434 01 * **HAMAX**, Palackého 65, Pelhřimov 393 01 * **KATE**, Tř. 9. května 736, Tábor 390 00 * **KLUB 602**, Martinská 5, Praha 1 110 00 * **KNIHKUPECTVÍ RYŠAVÝ**, Česká 31, Brno 602 00 * **MK–TRADE**, Nám. Karla IV. 144, Mělník 276 01 * **NOWATT**, Labské nábřeží 245/8, Děčín 405 02 * **OBCHODNÍ CENTRUM RAŠ**, Fričova 1240, Dobříš 263 01 * **OBCHODNÍ DŮM KOTVA**, Nám. Republiky 8, Praha 1 113 88 * **OBCHODNÍ DŮM PANDA**, Zámecká 18, Ostrava 728 45 * **POČÍTAČE**, Nádražní 1089, Frýdek–Místek 738 01 * **POTŘEBY PRO DOMÁCNOST**, Hlavní 38–41, Aš 352 01 * **POTŘEBY PRO DOMÁCNOST**, Kostelní schody 1, Cheb 350 01 * **POTŘEBY PRO DOMÁCNOST**, Máchova 269, Mariánské Lázně 353 01 * **SINUS**, Jakoubka ze Stříbra 6, Chomutov 430 01 * **TER**, Šromova 137, Uherské Hradiště 686 00 * **TM COMPUTER**, Nám. Svobody 3, Frýdek–Místek 738 01 * **UNITRONIK**, Mikulášská 49, Krnov 794 01 * **VÍTOVSKÝ A SPOL**., Veronské náměstí 404, Praha 10 109 00 * **ZERO**, gen. Svobody 52, Šumperk 787 01 *

Kde koupíte Alert?

AGI, Rokytanského 169, Hradec Králové 500 02 * **ALFA COMPUTER**, 28. října 243, Ostrava 709 00 * **ARBI COMPUTER**, Železná 119, Mladá Boleslav 293 01 * **AVC**, Palackého 4469, Chomutov 430 01 * **AWOR**, 1. máje 220, Třinec 739 61 * **BM GROUP**, Gorkého 1792, Klatovy 339 01 * **COMA**, Vrchlického 53, Polička 572 01 * **COMES**, Voroněžská 28, Praha 10 101 00 * **COMPUTER–CONNECTION**, Branická 42–46, Praha 4 147 00 * **CONSUL**, Pálenická 28, Plzeň 322 17 * **CS 21 NISA**, Pražská 32, Liberec 460 01 * **DATA MONIKA**, Žitná 6, Praha 2 120 00 * **DOJM**, Luční ulice 510/4, Karlovy Vary 360 17 * **ELEKTRO TYL**, Lidická 14, Jablonec nad Nisou, 466 01 * **ELLCOMM**, Žižkova 1164, Jirkov 431 11 * **ESO COMPUTERS**, Vídeňská 55, Brno 656 29 * **GERARD ELECTRONIC**, U stadionu 1563, Most 434 01 * **GV ELECTRONIC**, Krakonošovo nám. 9, Trutnov 541 01 * **HJ SOFT**, Rudoltice 258, 561 25 * **JAFA H+S**, Branská 55, Domažlice 344 01 * **KLIMEŠ**, V třešňovce 491, Prachatice * **KLUB 602**, Martinská 5, Praha 1 110 00 * **KNIHKUPECTVÍ RYŠAVÝ**, Česká 31, Brno 602 00 * **KNIHKUPECTVÍ U JEDNOROŽCE**, Staroměstské náměstí 17, Praha 1 110 00 * **LOB,** Dražkovice 8, Pardubice 533 33 * **M–CENTRUM MLÁDEŽE**, Budějovická 990, Tábor 390 01 * **MK–TRADE**, Nám. Karla IV. 144, Mělník 276 01 * **MULTISYS**, Horní nám. 15, Olomouc 772 00 * **NCT COMPUTER**, Českobratrské náměstí 133, Mladá Boleslav 293 01 * **OBCHODNÍ CENTRUM RAŠ**, Fričova 1240, Dobříš 263 01 * **PeCOMP**, Kociánova 24, Ústí nad Orlicí 568 01 * **PRECISOFT**, Ulrichovo náměstí 810, Hradec Králové 500 00 * **PROXIMA**, Velká Hradební 19, Ústí nad Labem 400 01 * **SMS CENTRUM**, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří 363 01 * **STUDIO 4**, Náměstí Svobody 81, Zlaté Hory 793 76 * **TM COMPUTER**, Nám. Svobody 3, Frýdek–Místek 738 01 *

Kasumi Ninja

Ninjutsu se ukazuje v 64bitovém světle na chipech Jaguára, které znamenají svět. -KO-

Dnešní den se asi navždy zapíše do dějin každého majitele Jaguara. Firma JRC přináší na náš trh skvělou gamesu se zvučným názvem – Kasumi Ninja. V roli bojovníka Habaki nebo jeho bratra Senza bojujete ve stylu ninjitsu s největšími světovými mistry všech bojových stylů. Vaše schopnost učit se vám umožní odebrat všechny výhody poraženým bojovníkům. Každým dnem se váš styl zdokonaluje. Tato bojová pouť končí naprostou dokonalostí v určitém stylu. Poctivostí při každém zápase jste si získali přízeň bohů, kteří vám vydají klíč ke klášteru Dračího dechu. Ano, klášter Dračího Dechu na ostrově Kasumi je místo posledního zápasu vaší bojové kariéry. Následuje přijetí mezi bohy a ocenění vaší snahy. Všechno zlo však nelze zastavit a smrtí Lorda Gyaku se nic nezměnilo...

Tak nějak zní legenda k jedné z nejlepších her od dob Street Fightera 2. Zajímavé je, že na designu a testování této hry se zasloužil i proslulý Sam Tramiel – největší boss Atari corporation. K technickému zpracování nejsou třeba dlouhé řeči. V podstatě se jedná o trochu jinak pojaté zpracování Mortal Kombata, avšak s mnohými vylepšeními a občas nějakou chybičkou. Animace postav je udělána naprosto fantasticky a mnohem reálněji, než u zmíněného Mortal Kombata. Takže když nakopnete protivníka do břicha, skrčí se, když mu podrazíte ze předu nohy, spadne na hubu, když ho kopnete

Kasumi, that has produced the worlds most renowned Ninjas. With the help of the Preeminent Celestials, the island has been kept shrouded in secrecy. An impenetrable wall of mist surrounds the island making it undetectable to modern technology. Those who find the island uninvited are never heard from again.

All your life you have trained

do ciferníku, flákne sebou na záda. Mrtvá postava, ležící na zemi, vypadá jako člověk, ne jako válec s botami...

Těchto vylepšení proti Mortal Kombatu bych mohl jmenovat spousty, nehledě na pozadí, které vypadá 3D a velmi skutečně. Hudba není nic moc, ba dokonce se ke hře moc nehodí. Vyjímkou je snad hudba v úvodu a při výběru

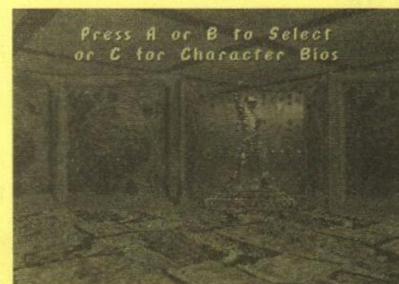


Sexy vítězka pózuje...

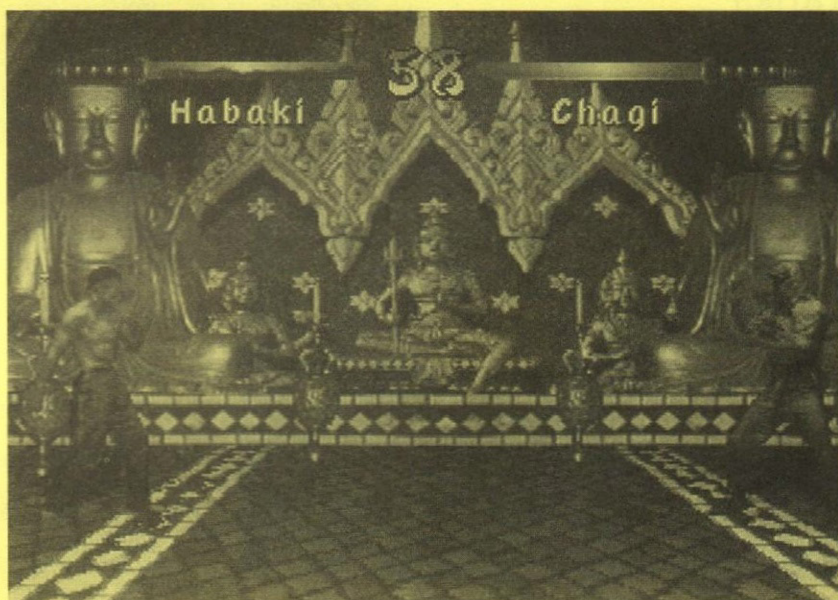
postav, která je naprosto super. Nechybí ani ruzné fatality, tradice nastolená Mortal Kombatem (jedná o triumfální zakončení každého zápasu , kde vítěz ukazuje svůj um tím, že například protivníkovi ukopne hlavu), takže se nebojte, že nebudete moci protivníkovi rozšlápnout hlavu (to vše doprovázejí skvělé zvuky). Další vymakaností je uzamykání celé hry na osobní heslo. Jedná se o obranu rodičů před dětmi – vypne se krev a není možnost fatalit. Toto dělá také hru mnohem přístupnější mladším hráčům, či hráčům s odporem ke krvi (ti si jinak moc nezahrají). K chybám snad jen málo postav.

Podtrženo, sečteno se jedná o druhou nejdokonalejší hru na Jaguara a jestli tento přístroj vlastníte, tak by vám neměla chybět ve vitrínce s hrami a buďte si jistí tím, že se nebude vedle Dooma či Alien vs Predator cítit méněcenná.

P.S: Ke hře taky dostanete príma čelenku, kterou si můžete dát na hlavu a běhat s ní po bytě nebo mlátit sourozence.



Revoluce ve výběru protihráče...



Kapající krev prozrazuje první sekundy zápasu...

LYNX

Nevybuchlá bomba! -mat-

Přestože už má ATARI Lynx nějakých pár měsíců života za sebou, nějak trh opomenul jeho kvalitu. Když se řekne Lynx, každý si řekne: GameGear je lepší. Jenže ona to není pravda. Lynx nabízí za mnohem nižší cenu stejný i vyšší výkon. Lynx je tedy plně 16bitový hand-held systém s barevným displejem a stereo zvukem.

Medium

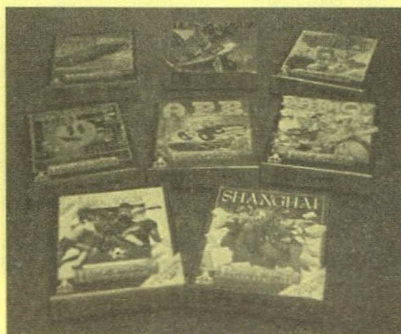
Lynx používá zásuvné ROM moduly, velikosti 6x6 cm a tloušťky cca 2mm. Úctyhodné je, jak se může na takovou placičku vejít geniální letový simulátor Steel Talons s mluveným zvukem.

Zvuk

O zvuku jsem se již zmínil, zbývá jen dodat, že na zadní straně úhledné a velice ergonomicky propracované krabičky, tak trochu ve tvaru ovladače od Jaguara, i když o trochu většího, najdete jack konektor na sluchátka (samozřejmě stereo, vestavěn je reproduktor) a regulátor hlasitosti. Pokud použijete nové baterie, dokáže hrát s ohlušující noblesou.

Grafika

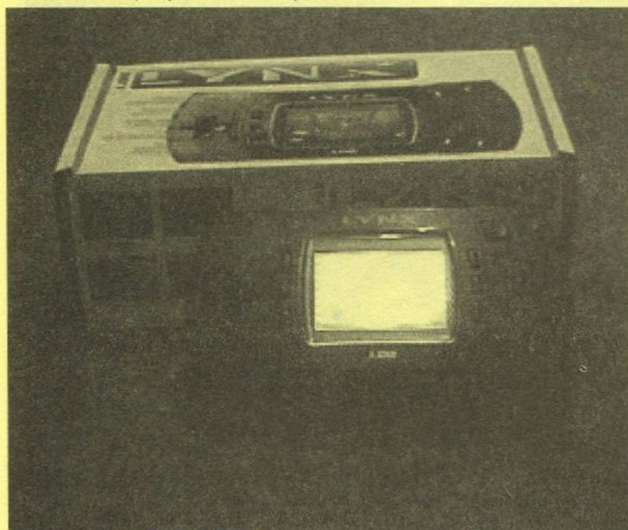
Na LCD displeji dokáže Lynx zobrazit 4096 barev. Ale není to ledajaký displej. Můžete nastavovat sílu prosvětlení, a nebo ho úplně vypnout(!). Tento šetřivý displej je velmi úsporný (oproti GameGearu vydrží baterky 5x déle!) a to není



vše. Lynx je upraven pro leváky tak, že jednoduše kombinací tlačítek převrátíte obraz vzhůru nohama, otočíte Lynxe a teprve teď si všimnete dvou tlačítek na spodním rohu krabičky, pomocí kterých můžete ovládat střílení apod. (ovládací kříž je na druhé půlce Lynxe).

Baterie

O úspornosti jsem se také již zmínil. Jenom bych rád dodal, že Lynx potřebuje 6 tužkových baterií a nebo se dá připojit na 9V zdroj.



A tohle je náš krásný Lynx, děkujeme Jackovi za půjčení kamery k digitalizaci...

ComLynx

Rozhraní ComLynx umožňuje spojit více Lynxů najednou a tak můžete po večerech pořádat skupinové orgie s Lynxem.

Naše dojmy

Lynx je ve své kategorii hand-held absolutně nejvýkonnější systém na světě a vzhledem k jeho nízké ceně (1990.- Kč ve firmě JRC) prakticky nemá konkurenci. Vzhledem ke svým vymoženostem v současnosti nemá přemožitele. Například, kde můžete hrát Eye of the Beholder nebo Stunts?

Tím směřujeme ke hrám na Lynxe, ty jsou solí každého počítače a herní konzole a zde samozřejmě také nechybí. Nebudeme opisovat celé zahraniční katalogy, ale zmíníme se o tom, co jsme zatím měli u nás k dispozici.

QIX

Dokonalá logická hra nebývalé originality. Na 8bitových počítačích známá pod jménem STIX. Vše funguje na tom principu, že když se pohnete svým jezdcem, zůstává za vámi ohrada. Když takto ukrojíte část hrací plochy - vyhradíte ohradou, vyznačené území je vaše. Naobtíž vám budou nepřátelské a vychytralé mršky, které se budou snažit vás odstranit, zničit ohradu apod.

Hard Drivin

Hra na PC známá jako Stunts. Jedná se o závody kaskadérů (plný simulátor), o jízdu po vysutých rampách se spoustou skoků, sjezdů, děr, mostů a zatáček. Grafika je velice rychlá. Tato hra se plně vyrovná podobným gamesám pro Amigu nebo ST - ty ale nemůžete hrát v metru.

Paperboy

Třírozměrná arcade hra z izometrického pohledu. Vaším úkolem je stihnou roznášku novin ve zvolené ulici. Americké noviny ovšem váží mnohem více než české a proto s nimi můžete bez problémů i rozbít okno, zničit splašenou sekačku na strávu, odklidit obtížného psa nebo zloděje. Hlavním úkolem ovšem pořád zůstává, házet noviny do schránek. Bonus stáží na konci kola je házení novin do terče. Ten kdo není spokojen s vaší službou, odhlásí noviny a za rozbíjení jeho oken pak dostáváte body.

Crystal Mines II

Varianta hry Boulder Dash s překvapující grafikou a velmi dobrým zvukem. Pro ty, kdo tuto hru ještě neznají, musíme dodat, že se jedná o hru, ve které se pohybujete pod zemí. Za vámi zůstávají chodby a vy musíte vysbírat všechny diamanty v levelu. Musíte však dávat pozor na balvany, které se vaším průchodem pod nimi uvolňují a mohou způsobit menší zranění (placku). Vřele doporučujeme, nalákat nepřítele pod balvan.

ARKANOID

The one and only -sea-

Přestože Atari 800 není nejmodernější stroj, existují hry, které při svém vzniku znamenaly revoluci a hrají se dodnes. Takovou hrou je mezi jinými Arkanoid.

Výborná hra jejíž kouzlo nezlomily ani vysoký věk ani převody na větší počítače. Geniální rozhraní logiky a akčnosti, maximální hratelnost činí z této hry dokonalou zábavu na velice dlouhou dobu. U lidí, kteří chvíli hráli tuto hru, dochází k napadení virem ARKANOID, popřípadě ARKANOID 2. Tento vir je velice nebezpečný, neboť se ubohý hráč nemůže na velmi dlouhou dobu odpoutat od svého miláčka (ATARI). Spát chodí ve tři hodiny ráno, vstává v pět a již louduje do magneťáku turbo a točí gamesu do atárka. Když už musí někam jít, neustále mu cukají prsty, hmatající po neviditelných klávesách. Když jsem hrál tuto hru, přistihl jsem se v tramvaji, že neustále přemýšlím, kam hrát míčkem v 18 obrazovce. Ptáte se jaký míček?

V této hře ovládáte v dolní části obrazu pohyblivou pálku, kterou odpalujete míček, podle zákonů o úhlech dopadu a odrazu, směrem nahoru, kde již čekají řady různobarevných cihliček na zásah. Těchto cihliček je několik druhů, některé zmizí po prvním zásahu, některé jich vyžadují více, jiné se nedají vůbec zničit. Tím nahoře vzniká značně členitý povrch, od kterého se míček odráží v nepředvídatelných úhlech. Utéci do strany mimo obraz Vám naštěstí nemůže, neboť ze tří částí obrazovky je pevný mantinel. Mantinel chybí pouze v dolní části obrazu a pokud ho nestihnete pálkou nahradit, beznadějně Vám propadne a vy ve vzteku budete mlátit do klávesnice. Ve vlastním zájmu hrajte dobře, šetří to peníze! Ze začátku míček létá krásně hladce a pomalu, ale již po pár odrazech nabírá nebezpečnou rychlost. Abyste to neměli tak těžké, po rozbití některých cihliček vypadne sympatický válec označený malým písmenkem. Válec se flegmaticky kutálí dolů po obrazovce a pokud ho stihnete zachytit pálkou, hra se zajímavě změní ve váš prospěch – například zpomalení, rozmnožení míčku, nebo se dokonce může na pálku instalovat těžký kulomet. Pokud se Vám to zdá příliš jednoduché, pak vězte, že cihličky sice jen stojí na místě, ale kromě nich se volně po hracím poli pohybují nepřátelské objekty které sice nestřílí, ale rapidně zrychlují a zatáčejí míček. Pokud jsou například těsně nad Vámi dvě takovéto potvory, a vy odpálíte míček, zcela určitě se odrazí šikmo dolů, téměř nechytatelně. Pokud někdo namítá, že tato hra je stará a neoriginální, musíme dodat, že tato hra byla vytvořena na zakázku pana Tramiela podle jiné hry od ATARI, která na automatech dosáhla ohromného finančního úspěchu (byla to hra PONG) – prostě na svou dobu dokonalé.

Není vždy nutné, aby hra měla strhující grafiku. I když Arkanoid je hezký, jde spíše o dobrý nápad s dobře vystihnutou hratelností. Je až s podivem, co dokázali programátoři vytvořit na pár kilobytech volné paměti a proto mají dodnes velkou úctu.

Redakce časopisu Alert přijme schopné redaktory herní přílohy Plejboj se zaměřením na 8-bitové počítače ATARI.

Bližší informace na adrese redakce nebo na telefonu (02)24228640, (02)6846281

Tempest

Tempest chytá druhý dech -sea-

Některé hry vás ohromí překrásným zvukem, jiné zas úžasnou grafikou, ale absolutně nejméně her vás upoutá originálním nápadem. Takovýchto her je sice málo, ale když se nějaká objeví, je to vždy veliká bomba. Byly to např. Tetris, Locomotion, Klax, ale je trochu smutné, že se poněkud opomenula hra Tempest. Nyní je z ní na Jaguaru veliká bomba a přitom už je známá 14 let. Tento stav byl způsoben tím, že Tempest předběhl svou dobu. O logické rychlíky se lidé začali zajímat až Pažitníkovým Tetrisem a do té doby o takovéto hry nikdo neměl zájem. Proto Tempest žije ve stínu svých příbuzných a my se to pokusíme napravit.

Hra spočívá ve velice originálním střílení dvourozměrných objektů nepřátelského původu ve třírozměrném vektorovém prostoru. Střelnou věží se pohybujete po hraně hracího pole a sestřelujete protivníky, kteří se pokoušejí přiblížit až na okraj pole, chytit vás a vyhodit do volného prostoru. Abyste věděli, kam střílíte (hrací pole je velmi rozsáhlé a v 3D zobrazení se samozřejmě opačný konec zužuje a ztrácí), dráha, po které střílíte, se rozsvítí. Veškeré nepřátelské objekty, které se blíží se velice plynule zvětšují a tím vyvolávají u hráče jakousi klaustrofobii.

Tato hra by zřejmě již upadla v zapomění, kdyby vývojáři her pro kdysi hrdé ATARI 800 nezačali programovat pro nové ATARI Jaguar a ve vlně nostalgie tuto hru převedli do nového elegantního 64-bitového provedení. Jistě je mezi námi neustále spousta osmistovkařů, kteří se nechtějí rozloučit se svým věrným druhem a tato hra je nepochybně velmi potěší. Nač kupovat Jaguára, když to máme na "osmikilu". Je to důkaz, že i na osmibitech může být výborná zábava a atárka rohodně nepatří na dno skříně. Znám PCovce, kteří nechali ladem svou velmi drahou PeCku, oprášili XÉčko a několik dnů se věnovali tvrdé pařbě. Tempestu Zdar a osmistovce zvlášť!!

DRUID

Je to hra, která si svým pohádkovým námětem získá mnohého hráče. V podstatě se jedná o boj dobra a zla a zničení pekelných démonů, včetně jejich 4 knížat. Grafika a hudba je dobrá. V horní části obrazovky jsou údaje o životech, kouzlech a dosaženém skóre. Hra má i tabuli cti, ale až od "učně" výše. Ovládání přes JS i klávesnici. Hra je pro 1–2 hráče.

Na planetě Belornu byla pohoda, klid a mír. Teprve příchodem 4 pekelných knížat, která pronikla branou a usadila se na hradě zloducha ACAMONTORA, se situace změnila. Cílem fousatého Druida je za pomoci kouzel zničit knížata, uzavřít bránu, získat titul Mistra a obnovit mír na planetě BELORN. Při hledání knížat ukrytých ve sklepeních hradu vám budou bránit pekelná monstra. Najdete tam také truhlice obsahující kouzla, která vám pomohou dosáhnout cíle. Jsou zde kouzla působící na dálku, voda, oheň, blesk a dále klíč, golém, chaos a neviditelnost. Energii pro svůj i golémův život můžete dočerpat v rotující 5-ticípé hvězdici.

Druid se ovládá JS v portu 1, klíč klávesou 1, neviditelnost klávesou 2, golem klávesou 3 nebo JS v portu 2, chaos klávesou 4. Hra se zastavuje klávesou 4. Vlevo nahoře, pod délkami životů, je dosažené skóre. Vpravo kouzlo, které je k dispozici. Dojdete-li k cíli, dosáhnete nejvyšší hodnoty druidských hodností. V opačném případě bude vaše duše bloudit ve sklepení hradu a musíte to zkusit znovu a lépe.

DRELBS

Zcela originální dobrodružný a napínavý námět hry. Má celkem 8 úrovní a je určena pro jednoho hráče, ovládání je JS. Výborná grafika. Hráč má za úkol osvobodit všechny DRELBY a polibkem krásné lady odhalit její tajemství. To vše pouze s 5 životy.

Za sedmero horami a řekami, před dávnými časy, bylo nebylo jedno království Drelbů. Jsou to představitelé dobra. Žili docela šťastně a spokojeně. Až jednou přišli Trollboardové, zlí a špatní, představující zlo. Pochytali všechny Drelby a uvrhli je do otroctví ke svým bratrancům lidoopům Gorgolytům. Hra začíná v bludišti otočných branek. Při otočení tří o 90 stupňů vzniká uzavřený čtverec. Zlí Trollboardové tuto práci maří. Pokud se hráči podaří uzavřít Trollboarda ve čtverci, znehybní ho na určitou dobu. Po uzavření všech čtverců se tyto začnou vyplňovat tvářemi Gorgolytů a Drelbů. Vchod do území Gorgolytů je možný pouze skokem do prázdného okna a průchodem tmavou chodbou až na její konec. Zde se nacházejí zajatí Drelbové, které je možno dotykem osvobodit.

V bludišti z branek se občas objeví srdce. Jeho sebrání znehybní Trollboarda (to je čas vhodný pro jeho uzavření ve čtverci). Někdy se objeví tvář Gorgolyta, jenž za chvíli zmizí, ale čtverec tím rozbourá. Nebezpečnější je setkání s tímto lidoopem v tmavém tunelu. Nahodile se v bludišti objevuje i krásná lady a její polibek znamená bonus. Velmi důležité je získání drahokamu, který se objeví v některém okénku bludiště. Ten otvírá okno do tmavé chodby vedoucí k záchraně Drelbů.

Body se získávají za každý uzavřený čtverec a za polibek. Za pohotový skok do okna je bonus. Bonusová obrazovka je odměnou krásné Lady, nebo za úspěšné ukončení mise.

COLONY

Dobrodružná hra s kosmickou tematikou. Máte možnost si vyzkoušet řešit problémy (možná už blízké budoucnosti) při osidlování nových neznámých planet. Není potřebná perfektní znalost ovládání JS. O to více se ve hře projeví vaše schopnosti a povaha. Hra vyžaduje rychlé rozhodování, logický úsudek, rozbor situace, velitelské a řídící schopnosti atd. Pro tyto požadavky je hra u určité vrstvy hráčů velmi oblíbena. Na planetě Zemi došlo k přelidnění. Jediná možnost je osídlování nových planet. První transporty obyvatel s cílem kolonizovat vzdálené planety již odstartovaly. Jste velitel výpravy, pro kterou byla vybrána planeta bohatá na železnou rudu. Vaším úkolem je založit obytnou kolonii s cílem otevření dolů na těžbu rudy. Smůlu máte v tom, že je obydlena neznámými živočichy, kteří vaši práci budou mařit. Vy zodpovídáte za chod života v kolonii. Za setí a sklízení úrody pro přežití, za údržbu ochranného systému, za objednávky potravin, zbraní a materiálu pro stavbu, dopravené kosmickou lodí ze Země. Prvořadým úkolem je zabránit cizím živočichům přístup do kolonie a k úrodě. Slouží Vám k tomu tři typy ohrady různé účinnosti. Ocelová, dřevěná a ostnatý drát. Můžete je opravovat v jejich skladištích (STORE ROOM) tak, že je položíte (DROP) a znovu vezmete (KICK). V kolonii máte 3 skladiště pro ohrady, sklad pro různé, sklad pro organické zásoby, stanice pro nabíjení robotů (DROID CHARGER ROOM) a kontrolní řídící středisko. To využijete při objednávkách zásob a používání majáku (BZACON). Kosmická loď Vám na objednávku může přivézt ohrady, semena atd..., vše v dopravních kontejnerech. Ty vybalíte jen v příslušných skladištích. Při přistávání musí být zapnutý maják, i když spotřebovává mnoho energie. Zdrojem energie je generátor. Při překročení jeho kapacity se přístroje vypnou, při nedostatečném odběru se energie hromadí, což je nebezpečné! Energii potřebujete k provozu majáku, zabezpečení hl. vchodu, přenosných pastí a nabíjení stanic.

Dobrým pomocníkem je ROBOT-REMOTE DROID (pokud je vybaven baterií). Hlavní nebezpečí Vám hrozí od neznámých vetřelců. Sežerou všechno, co jim přijde do cesty. Houby, semena, ohrady, kontejnery atd. Nejvhodnější potravou pro lidi jsou houby, které rostou pouze na travnatých plochách vzešlých ze semen trávy Vámi zasazených. Houby můžete sbírat až po jejich dozrání. Urychluje to sluneční energie, odpovídající počtu solárních panelů. Nahoře na obrazovce je udávána úroveň Vašeho ochranného štítu (SHIELD LEVEL) a Vašeho laseru (LASER LEVEL). Obojí lze dobíjet v nabíjecí stanici. Další 4 políčka ukazují co nese ROBOT, stav jeho baterie a úroveň energie v hlavním zdroji. Radarová míř udává Vaši polohu.

TENIS

Body jsou vyhrány, jestliže váš soupeř nezvládne vrátit míček. Každý zápas je vyhrán vítězstvím ve třech setech (viz skore). Hra začíná podáním hráče č.1 (modré tričko). Všichni hráči jsou praváci. Jestliže chcete podávat forhandem, pohněte joystikem dopředu a stiskněte FIRE. Jestliže chcete podávat backhandem, pohněte joystikem dozadu a stiskněte FIRE. Jestliže pouze stisknete FIRE, počítač podává forhandem.

Váš hráč je ovládán pohybem joystiku. Nemusíte hýbat raketou, abyste chytili míček, neboť to za vás udělá počítač, pokud jste dostatečně blízko. Podání mohou být chyceny, pokud jste dostatečně rychlí. Pro určení kam střílíte míček stiskněte FIRE a pohněte joystikem do požadovaného směru (viz obrázek). Toto musí být uděláno před odrazem míčku. Jestliže to uděláno nebylo, úder pošle míček do středu protivníkova kurtu. Při stisknutém FIRE nelze s hráčem pohybovat, proto je nutné jej nejprve umístit a pak teprve vybírat směr úderu (pokud vám na to zbude čas). Každý hráč nebo tým střídavě podává. Po zakončení lichého počtu her si hráči mění strany.

Čtyřhra

Hráč 1 (modré triko) a hráč 2 (červené triko) jsou s týmem s hráči v oranžových tričkách. Počítač ovládá pohyby hráčů v oranžových tričkách a vy a váš protihráč ovládáte směry úderů obou hráčů v týmu.

Skore

Každá hra je vyhrána, když hráč dosáhne 4 body s rozdílem nejméně dvou. Body jsou pojmenovány takto:
- žádné body: 0
- první bod: 15
- druhý bod: 30
- třetí bod: 40
- čtvrtý bod : hra (vítězná)

Set je vyhrán, jestliže je vyhráno šest her s rozdílem nejméně dvou. Např. 6:5 je třeba zvýšit na 7:5 (výhra se 7 body) nebo srovnat na 6:6 (nerozhodná hra)

Nerozhodná hra

Podání se střídá po každém míčku. Hra končí po šesti bodech – ten, kdo první získá 7 bodů vyhrává 7:6.

Shoda

Jestliže je skore 40:40 (DEUCE), další vyhraný bod je nazván ˝výhoda˝ (ADVANTAGE). Toto je značeno jako ADVANTAGE IN, jestliže bod získává podávající, nebo ADVANTAGE OUT, jestliže bod získává protihráč. Hráč mající výhodu, musí získat další bod, aby vyhrál hru. Jinak se vrací na shodu.

Funkční klávesy

Pro výběr obtížnosti hry stiskněte OPTION. Pro výběr varianty hry stiskněte SELECT. Možnosti jsou tyto:
- dvojhra s jedním hráčem proti počítači
- dvojhra se dvěma hráči proti sobě
- čtyřhry, kde každý hráč má vedle sebe svého počítačového partnera.

Úroveň hry je zobrazena uprostřed tabulky skore, navrchu obrazovky. Pod ní je zobrazena varianta hry (v případě hry proti počítači je zde zobrazeno slovo AUTOMATED). Pro vložení svého jména do tabulky, pohybujte joystikem pro změnu písmen a stiskem FIRE potvrďte zvolené písmeno. Maximálně je možné vložit 7 písmen. Pro zahájení hry stiskněte START.

MR. DIG

Hra JS v portu 1. Program začíná demo-modem, po stisku spouště se demo-mod přeruší a naskočí obrázek volby. Obtížnost se volí pákou JS vlevo a vpravo (0 = nejsnazší, 9 = nejobtížnější). Pak se spustí vlastní hra (FIRE).

Cíl hry

Řídíte Mr. Diga po obrazovce, začínáte vždy na dně. Je tu spousta třešní, které Mr. Dig sbírá tím, že je překročí, a jablek, pod kterými je nutno buď kopat, aby se propadly, nebo je popostrčit, aby spadly do svislého tunelu. Na obrazovce jsou rovněž čtyři příšerky MEANTES, které startují ze středu. Honí Mr. Diga a zabíjejí ho pouhým dotykem. Neumějí kopat tunely a nejedí třešně, ale časem se stávají netrpělivými a nakonec se mohou proměnit v horníky, kteří jedí třešně i kopou tunely. Když všechny MEANTES opustí střed obrazovky, uvidíte tam pamlsek. Jeho sebráním získáte bonus a zmrazíte všechny MEANTES (nebo horníky). Nyní se objeví ˝písmenková příšera˝, doprovázená třemi MALLERs. Písmeno na PŘÍŠEŘE je totéž, které na ní bylo na vrcholu obrazovky v době sebrání pamlsku. MALLERS mohou být zničeni buď jednotlivě, nebo zmizí najednou při zabití PŘÍŠERY. MALLERS jedí jablka, a jsou-li zničeni jednotlivě, v jablka se také promění. Je-li zničena PŘÍŠERA, písmeno na její hrudi se rozsvítí. Rozsvítí-li se všechna písmena slova EXTRA, dostanete jeden život navíc. Existují dva způsoby, jak své protivníky zabít: 1. Stiskem FIRE vypustit SILOVOU KOULI (aby se její účinnost obnovila, musíte ji překročit, nebo se obnoví sama, trefíte-li protivníka). 2. Shozením jablka na protivníkovu hlavu. Při každých 10 000 bodech se objeví zvláštní PŘÍŠERA, ale nemohou být dvě najednou. Seberete-li pamlsek a PŘÍŠERA ještě žije, objeví se sice MALLERS, ale PŘÍŠERA zůstává beze změny.

Body: Za každou snědenou třešni 50 bodů sou-li všechny třešně snědeny bez zastavení 500 bodů bonus sebrání pamlsku 1000 bodů první rána jablkem do soupeře 1000 bodů každé zabití tímtéž jablkem +2000 bodů ostatní zabití soupeře po 500 bodech často padající jablko pukne a vevnitř se nachází diamant, jeho sebrání 10 000 bonus

Rady

Pohyb Mr. Diga je omezen rastrem, po kterém se může pohybovat vodorovně a svisle, ne však úhlopříčně. Chcete-li změnit směr, je změnu nutné udělat s předstihem a MR. Dig zahne, jakmile bude moci.

Nová hra

Klávesa BREAK kdykoliv přeruší hru a vrátí program do demo-modu. Současným stiskem START a BREAK vynulujete tabulku rekordů (high score table).
Pauza Stiskem P se hra kdykoliv zastaví, stiskem R se opět rozběhne.

Tabulka rekordů: Hra má též svou tabulku nejlepších dosažených výsledků. Jestli takového dosáhnete, budete i vy vyzván, abyste do tabulky zapsal své jméno.

AGENT FBI

Fantastická akční arcade –ruza–

Když ve světě konečně zavládl klid a mír, ustaly věčné války a rozbroje, objevil se nový zhoubný virus U155. Tento virus se šíří velice rychle, pouhým dotykem !!

Jsi nasazen jako speciální agent FBI abys zničil tuto zhoubnou chorobu.

...Na začátku světa bylo nástupiště (...pravda, existují i teorie o tom, že na začátku světa byla modrá tužka nebo naše domovnice Jeroutková ...ale radši zůstaneme u toho nástupiště) a na tomhle nástupišti ...no,..vlastně to bylo takové malé, ale opravdu mrňavé prostě mini nádražíčko. Tak na tomhle nádražíčku se ocitáš jako agent James Pond. Kolem tebe hezky projíždějí vláčky ...sem, tam, sem, tam..., hezké že ? No tak abychom skoro nastoupili ne? Že to nejde? To si musíte holenkové pro lístek do budky o obrazovku dolů. HA, a první problém: jak si koupit lístek?

Je to prosté: na obrazovce máte hodiny a odjezdy vlaků, takže se stačí juknout na hodiny, kouknout, který vlak ještě stihnem, a napsat přesné jméno zastávky na kterou jedeme. Pokud opíšete PŘESNÉ jméno, dostanete tiket. Moc se nerozhlížej a hurá na vlak. Ujel ti? Tak znova do budky.

Už jste určitě všichni pochopili, že náplní této hry je léčit nemocné lidičky nakažené virem U155. Musíte tedy cestovat po celých Spojených státech a léčit malomocné tím, že pokládáte na zastávkách antibiotika, acylpyriny, celaskony, amibiony, aspiriny, ASPRO C forte a jiné dobroty. Malomocní se na ně lačně vrhají a pokud jich nepoložíte dostatek, máte prostě smůlu a jako agent to můžete zabalit a jít do důchodu.

I když hra vypadá zprvu nudně a jednotvárně, po chvíli zjistíte, že v sobě skrývá jisté záludnosti a hádanky .

Tuto hru vřele doporučuji stratégům, ale myslím, že se bude líbit každému, kdo má chuť pomoci nebohým lidem nakaženým U155.

AZTEC

Cesta říší Aztéků –ruz–

Staré aztécké pověsti hovoří o bájné Zlaté Modle, ukryté uvnitř záhadné ztracené pyramidy. Jeden výstřední archeolog, profesor Von Foerster, našel po dlouhých strastiplných cestách uvnitř pyramidy chrám, ve kterém je Modla ukryta. Ze své poslední expedice se však už nevrátil. Profesor byl na své objevy chorobně žárlivý, takže všude kolem rozmístil různé pasti, aby chránil své objevy před druhými badateli. Navíc staří Aztékové rovněž obklopili svůj chrámový poklad ďábelskou sítí pastí a stráží. Vy jste v úloze následníků prof. Foerstera. Došli jste až k pyramidě, která je pod zemí, zasuta staletými vrstvami trosek a porostlá křovinami. Máte se spustit do chrámu, nalézt tajné komnaty, vyhnout se smrtícím pastím, objevit Zlatou Modlu a vrátit se živý. Hra má různé úrovně obtížnosti (začátečník, pokročilý, expert). Vždy existuje rozumné řešení nebo východisko z jakékoliv situace, ale to neznamená, že je to snadné. Každá hra, kterou si zvolíte, obsahuje 8 pater po osmi komnatách, každá komnata může mít 3 stupně obtížnosti. Uspořádání pater se mění podle volby hry a je náhodně kombinováno ze 32 možností. Vaši soupeři, ať už lidé nebo příšerky, se také mění podle úrovně.

Pár rad

Můžete (za jistých podmínek) vylézt na cokoliv. Můžete skákat. Dynamit je užitečný, ale zabíjí a může Vám i znemožnit východ. Účinnost zbraní se mění podle soupeře. Někdy budete mít potíže s povelem OPEN (viz dále) – to chce vyzkoušet. Na dně obrazovky máte seznam Vašeho inventáře. Ukáže Vám, co vlastníte a vůbec jak si stojíte. Začínáte se třemi jednotkami síly a třemi patronami dynamitu. Někteří soupeři Vám budou sílu odčerpávat. K jejímu znovunabytí musíte najít zvláštní elixír, ukrytý v pyramidě. V chrámu existuje 10 různých druhů Vašich protivníků. Hru můžete uschovat stlačením S na klávesnici.

Řízení joystickem

a) Pohyby:

Chůze: ťuknout JS doleva (doprava) a pustit

Běh: JS doleva (doprava), dokud nezačnete běžet, pak pustit.

Skok: FIRE

Pozor: musíme být v pohybu (chůze nebo běh), nelze skákat, je-li JS nahoře.

Stop: JS nahoru zastavuje chůzi nebo běh.

Šplhání: (pohyb vzhůru): musíte být nejdřív v pohybu. Dojdete-li ke schodům, dejte JS nahoru a doleva (nahoru a doprava). K sestupu dolů použijte chůze.

b) Zkoumání:

Open a box (otevři skříňku): postavte se před skříňku a dejte FIRE, tím ji otevřete. Další FIRE Vám ukáže obsah skříňky na dně obrazovky. Třetí FIRE převede obsah skříňky do Vašeho vlastnictví.

Probírání odpadků: postavte se před hromadu odpadků (možná harampádí). Mačkejte FIRE tak dlouho, dokud odpadky nezmizí. Seberete automaticky vše potřebné.

c) Boj a útok:

Dynamit: Přejděte do plížení tak, aby Vaše ruce byly zcela nataženy (umístění dynamitu). Stiskněte FIRE (zapálení doutnáku) a utečte co nejdál, jinak Vás to zabije.

Bojový mód: musíte stát v klidu. Dejte JS nahoru, pak FIRE (abyste vytáhli pušku nebo mačetu). Máte-li pušku i mačetu a chcete-li zbraně vyměnit, dejte JS nahoru. Abyste střelili, stiskněte FIRE (musíte ale mít koule, praví se v originále). Mačetou švihnete pomocí JS. Výstup z boj. módu – JS nahoru a stisk FIRE (musíte ale předtím stát v klidu).

Plížení: musíte být nejprve v klidu. Dejte JS dolů a zaujměte plíživou polohu. Pak se plížíte vlevo nebo vpravo podle polohy JS.

sériový port bude používán terminálem. CoNnect podporuje všechny porty, které jsou na daném počítači k dispozici: modem1 (ST), modem2 (MegaSTE, TT, Falcon), serial1 (MegaSTE, TT, Falcon?), serial2 (TT), LAN port (MegaSTE, TT, Falcon) a MIDI (všechny). CoNnect podporuje sériové ovladače FastSerial a HSmodem, pomocí kterých je možné použít u portů modem2 a serial1 i 2 rychlosti vyšší než 19200 baudů (BIOS tyto rychlosti nepodporuje). Tato vlastnost se s příchodem modemů V.32terbo (až 21600 baudů) a V.Fast (28800 baudů) stává zvláště významnou. U seriového portu se nastavují další běžné parametry jako je parita, počet start a stop bitů, typ protokolu pro řízení toku (flow control) a velikost vyrovnávací paměti.

Function keys – Umožňuje přiřadit funkčním klávesám text nebo akci (provedení příkazu vestavěného jazyka). Užitečné například pro uložení jména uživatele, který se takto snadno vyhne jeho neustálému zadávání při přihlašování na vzdálených počítačích. CoNnect rovněž umožňuje přiřadit funkčním klávesám příkazy svého vestavěného jazyka.

Status line – čili stavový řádek; umožňuje nastavit, které údaje budou vidět na stavovém řádku (on-line čas, míra zaplnění vyrovnávací paměti, účet za současné spojení atd.)

Telefonní seznam a vytáčení

Telefonní seznam je povinnou výbavou každého komunikačního programu a i v CoNnectu se jeden celkem komfortní nachází. Je umístěn v dialogu sloužícímu k vytáčení čísel. Umožňuje vytváření telefonního seznamu (nebo seznamů). Ke každému číslu lze zapsat kromě názvu také příkaz modemu, který má být použit k vytočení čísla, rychlost, poznámku a makro, které se má začít provádět po navázání spojení. Dále se v „dialeru" určují řetězce pro ovládání modemu (inicializece, vytáčení), pro rozpoznávání výsledků volání (CONNECT, NO CARRIER atp.). Nastavuje se zde čas mezi více voláními a čas, po který se čeká na navázání spojení. Pomocí schránky (angl. clipboard), která je v dialing dialogu rovněž k dispozici, je možné samočinně a opakovaně vytáčet více čísel za sebou. Stačí myší „přetáhnout" jména volaných stanic z telefonního seznamu do schránky.

Jazyk

CoNnect obsahuje vestavěný interpretr příkazů CoSHy, který je v podstatě odvozen z unixového shellu BaSH. Tento shell je velmi rozšířený a pokud jste se s ním již setkali, nebudete mít s používním CoSHy potíže. Tento shell je možné používat buď v interaktivním režimu (pokud si obstaráte standardní utility jako jsou ls, cat, mkdir, cp, rm, chmod atd., tak je možné jej používat jako univerzální příkazový interpreter) nebo ho můžte používat ke spouštění scriptů (jiným jménem: dávkových souborů). CoSHy obsahuje jak standardní příkazy (alias, test, if-then-else-if...) tak příkazy zaměřené na řízení komunikačních procesů (baud, carrier, download, dial...). Tato koncepce se mi jeví jako velmi šťastná: není potřeba kompilovat scripty (jako u STalkeru či Telixu), není třeba se učit další podivný makro jazyk – BaSH je dobře známý a dokumentovaný a umožňuje některá zvláštní použití (přiřazení příkazů funkčním klávesám, interaktivní použití). CoSHy (jako ostatně celý CoNnect) podporuje MiNT, tj. zejména nečiní potíže práce s unixovskými filesystémy (Minix, NFS, RAM-FS). Nutno ještě dodat, že CoNnect umožňuje výše uvedené scripty vytvářet pomocí makro záznamníku.

Přenosové protokoly

Přenosové protokoly slouží k rychlému a bezchybnému přenosu binárních souborů. CoNnect obsahuje vestavěné ty nejznámější: X-modem, Y-modem, Z-modem a Compuserve B+. Ostatní přenosové protokoly je možné implementovat pomocí vnějších programů. CoNnect také dokáže spolupracovat s oblíbenou implementací XYZ-modemu GSZRZ.ACC. Tento program je velmi rychlý a překonává i jinak vynikající vnitřní protokoly CoNnectu. Z-modem, a to jak vnější tak vestavěný, je možné nastavit pro automatický příjem. Pokud chcete přenášet soubory s dlouhými „unixovskými" jmény, je lépe použít vestavěné přenosové protokoly – ty vnější obvykle pracují jen se soubory pojmenovaných podle konvencí DOSu.

CoNnect podporuje „drag & drop" z MultiTOSu. Používáte-li MultiTOS, potom k odeslání souboru stačí „přetáhnout" soubor do terminálového okna (třeba z okna desktopu). Tak je možné poslat i více souborů najednou. Jinou cestou je použít fileselector Selectric, ve kterém lze vybrat více než jeden soubor.

Statistika a účty

Statistika je sice nuda, ale jak se zpívá v jedné písničce, její údaje mohou být cenné a v případě modemování vás mohou uchránit finančního krachu. Jde o to, že CoNnectu je možné v příslušném souboru sdělit výši hovorného z vašeho domova. Tato definice může být velmi podrobná a může zohlednit libovolný počet tarifních pásem a třeba i časová pásma, tj. v našich zemích tzv. slabý a silný provoz. Pokud tato definice existuje, CoNnect při spojení mimo jiné ukazuje i výši účtu za probíhající volání. Je navíc možné nastavit limit, při jehož překročení se ozve varovný tón. CoNnect si údaje o všech uskutečněných voláních zapisuje do zvláštního souboru, tzv. logu. Na jeho základě si potom můžete ve statistickém dialogu vyvolávat rozbor modemového provozu za rozličná období (týden, dva týdny, měsíc atp.) podle různých kritérií: podle počtu volání, doby spojení nebo ceny volání. Takto velmi snadno zjistíte, kde travíte nejvíce času či za kterou BBSku nejvíce utrácíte. Statistický modul je opravdu jedinečný, a zatím jsem ho nikde jinde neviděl takto kvalitně zpracován.

Zvláštnosti

CoNnect umožňuje při různých událostech, jako je třeba navázání spojení, start přenosu, přerušení spojení, nebo překročení finančního limitu přehrát uživatelsky definované zvuky. CoNnect interně umí formát WAV z Microsoft Windows, SND z Macintoshe nebo programů Sound Machine a Sound Merlin a SMP soubory programu GEMSound. Pokud je nainstalován program Paula, je možné přehrávat i MOD soubory z Amigy. Dlužno podotknout, že všechny uvedené zvukové formáty jsou digitální a tak k jejich přehrávání potřebujete počítač s DMA zvukovým hardwarem (t.j. STE, MegaSTE, TT nebo Falcon).

CoNnect obsahuje velmi pěkný kontextový a hypertextový help-systém. Ten je navíc možné upravovat (například přeložit do češtiny).

CoNnect je "MultiTOS-friendly" program. Veškeré ovládní probíhá pomocí okenních dialogů, čili dialogů v GEMovém okně. Klasické dialogy totiž přeruší veškerou ostatní činnost počítače. Což je ve víceúlohovém prostředí dost podstatná závada (ale nejenom tam; stačí, že při otevřeném dialogu nelze používat accessory).

Velmi příjemná je také možnost si volně definovat veškeré klávesové zkratky (podobně jako v novém desktopu).

CoNnect dokáže fungovat též jako

telefonní záznamník - k tomu je ovšem potřeba modem ZyXEL. Je možné si nasamplovat zprávu pro volajícího, na pevný disk si ukládat vzkazy a ty si později přehrávat.

Shrnutí

CoNnect je vynikající program. Na platformě ATARI nenachází konkurenta - programy jako Rufus či Stalker jednoznačně zastiňuje jak kvalitou jednotlivých funkcí, tak jejich množstvím. Zajímavější by bylo srovnání s platformou PC. Myslím, že i tam by patřil k těm nejlepším. Srovnání s programem Telix, které se nabízí, vyznívá jednoznačně pro CoNnect: Telix sice emuluje kdejaký terminál a umí leckterý přenosový protokol, ale ty stejně naprostá většina uživatelů nikdy nepoužije. A v komfortu je rozdíl propastný.

CoNnect je shareware. Jako takový je možné ho získat na BBSkách zahraničních i domácích a na ftp serverech (na ATOS BBS je k dispozici nejnovější verze 2.46). Registrace stojí 60,- DM. Vzhledem ke kvalitám programu, je možné prohlásit, že tato částka je víceméně symbolická. Podobný program pro Windows by stál několikrát více.

Po registraci dostane uživatel disketu s programem, anglickým a německým prostředím, ovladačem seriového portu HS-modem, telefonní seznam německého MausNetu, řadu ukázkových scriptů, program pro split-screen-chat (rozhovor dvou lidí po modemu v obrazovce rozdělené na dvě části) a více než 100-stránkový v TeXu vysázený manuál (německy nebo anglicky).

MiNTnet: S ATARI do sítí

Informace o síťovém software pro MiNT. -BoLu-

Zpráva o vývoji MiNTnetu

Nedávno jsem se ve článku o multitaskingovém rozšíření TOSu - MiNTu - zmínil o software pro provoz v sítích s protokolem IP (Internet Protocol) - o softwarovém produktu jménem MiNTnet. Ovšem od doby napsání zmiňovaného článku došlo dalšímu vývoji tohoto a souvisejících programů, rozhodl jsem se tedy napsat krátký článek, který by shrnul současný stav vývoje a vyjmenoval "Internetovský" software přenesený pod MiNTnet.

MiNTnet

Současná verze je 0.60. Nejvýznamnější změnou je implementace protokolu TCP (Transmission Control Protocol) umožňujícího použití celé řady programů používajících tento protokol. Jinak MiNTnet implementuje protokol IP, částečně ICMP (Internet Control Message Protocol), UDP (User Datagram Protocol) a obsahuje ovladače pro přenos IP datagramů po seriovém (SLIP) a paralelním kabelu (PLIP).

udpprobe

Jednoduchý nástroj umožňující vyslat UDP datagram a počkat na odpověď a tu vypsat na standardní výstup. Je především vhodný k testování sítě.

ping

Testovací program používající protokol ICMP ke zjišťování stavu sítě. Vysílá ICMP zprávu a měří čas, za který dostane odpověď, případně zjišťuje možné chyby v síti.

Internet Superserver

Démon vyvolávající příslušné servery (jako jsou telnet či ftp) v okamžiku přijetí požadavku na službu. Tím se šetří paměť počítače, neboť všechny servery musí být v paměti.

tftp

Neboli Trivial File Transfer Protocol je program umožňující přenos mezi počítači používajícími protokol UDP. Je velmi jednoduchý, proto neobsahuje kód pro autorizaci přístupu.

ftp

File Transfer Protocol je opět program umožňující přenášet soubory mezi vzdálenými počítači, používá však protokol TCP. Obsahuje kód pro ověřování přístupových práv, jeho nasazení je tudíž vhodné i do skutečné sítě zapojené do Internetu.

telnet

Emulace vzdáleného terminálu. Umožňuje přihlásit se a pracovat na vzdáleném počítači. Telnet používá protokol TCP.

rpc

Sun Remote Procedure Call je protokol pro volání vzdálené procedury - to jest procedury, která je umístěna na jiném počítači v síti. Tento protokol používá řada programů, z nichž nejznámější je NFS.

NFS

Network File System umožňuje připojování vzdálených systémů souborů do místního filesystému a naopak export místních souborů pro klienty v síti. Pomocí tohoto programu se v sítích TCP/IP realizují fileservery.

ntalk

Program pro interaktivní rozhovor dvou uživatelů po síti.

IRC

Internet Relay Chat, obdobně jako ntalk, program pro interaktivní rozhovor jednoho nebo více uživatelů sítě.

Gopher

Program pro interaktivní vyhledávání informací v síti.

rlogin

Obdobný program jako telnet, umožňuje přilogovat se na vzdálený počítač.

rsh

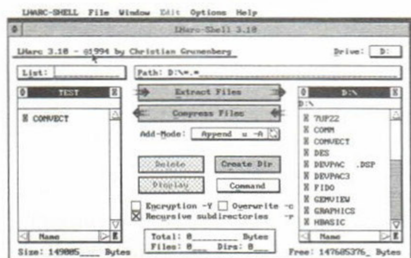
Remote Shell umožňuje provést příkaz na vzdáleném počítači.

Boj o bajty

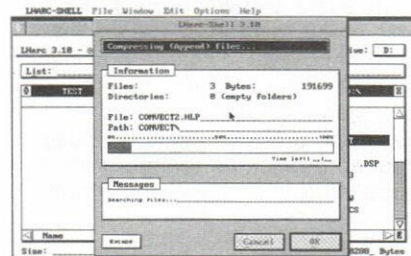
Když ani ED disketa nestačí, dostávají slovo pakovače. –mat–

Komprimace dat je pro většinu z nás denní nutnost. Přesto bych Vás rád seznámil s nejnovějšími verzemi komprimačních programů LharcShell 3.10 a ST-ZIP 2.6.

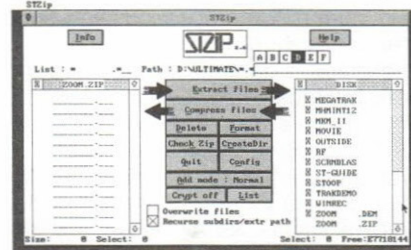
Nejprve podstata normální komprimace. Jde o to, že při komprimaci se pomocí matematických operací soubor zmenší, ale není použitelný. Pro další použití je nutné ho zase dekomprimovat. Toho se využívá při přenosu dat jak po sítích tak při kabelovém přenosu (strčíme disketu do kabely a jde se). Soubory takto zmenšené se většinou ještě spojují do jednoho souboru. Pokud je i ten moc velký, je možné ho rozdělit na více menších tak, aby se akorát vešly na disketu a na výsledném pevném disku je zase spojit do jednoho a dekomprimovat. Pro dělení souborů existuje více programů:



Tvář LharcShellu...



LharcShell pakuje...



Ovládací panel ST-Zipu

Splitter 2.0, LE-Split a nebo Split It. Nejlepší z nich bude asi Splitter. I tyto programy jsou volně šiřitelné a smějí se volně kopírovat a distribuovat v PD servisech a na BBS stanicích nebo Internetovských serverech. Samozřejmě je možné, abyste pakovali i normální data na disku tak, aby se po spuštění daného programu nebo načtení souboru data rozpakovala a potom použila. Programům na takovéto pakování se dnes nebudu šíře věnovat a tak tedy jen krátce: kvalitní programy na pakování pouze spustitelných souborů jsou DC Squish, ARJpack (by Jiří Lamač) nebo Atomik. Turbo Packer umí zase komprimovat jak programy tak data, ale dekomprimační program není zabudován přímo ve výsledném souboru a tudíž se musí před použitím takto pakovaných souborů spustit dekomprimační rezidentní program. Komprimace je též využita u programů zvětšujících místo na disku (DataLight 2). Zde se ukládané soubory komprimují a při načítání dekomprimují pomocí rezidentního programu. Může to však být nebezpečné, neboť soubory pakují vlastně do několika velkých archivů na jedné partition a při ztrátě jednoho archivu důsledkem chyby na disku, jejíž nebezpečí je vlastně pořád (i na disketách), můžete přijít o velké množství dat.

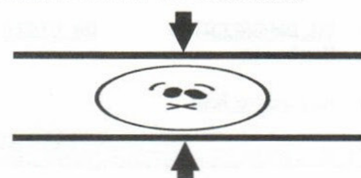
LharcShell 3.10

LharcShell vytváří archivy typu LZH. Jeho autor u něj přišel podle ST-ZIPu s GEMovým ovládáním programu, ve kterém je do shellu přímo implementován komprimační algoritmus, takže LharcShell vlastně ani není shell v pravém slova smyslu. Celým programem Vás provádí příjemné GEMové prostředí, které si můžete různě nastavovat. Samozřejmostí jsou létající dialogy a nebo dialogy v oknech. Aby byla zaručena 100% kompatibilita s MiNTem a MultiTOSem. LharcShell také umí pracovat s jinými než TOSovými file-systémy. Příkladem je MinixFS pod MiNTem, který umožňuje až 32-znakové názvy souborů a je mnohem rychlejší než TOSový (vlastně DOSovský) file-systém. LharcShell má v sobě vestavěn prohlížeč souborů a to jak na soubory na disku, tak na soubory v archivu. LharcShell je rozdělen na dvě okna, která vám umožňují výběr souborů ke komprimaci nebo dekomprimaci. Mezi těmito okny je řada tlačítek základních funkcí, jako je komprese, dekomprese, mazání, prohlížení, vytváření adresářů a podobně. Každý archiv a soubor může mít svůj komentář. LharcShell poskytuje uživateli pakování různé kvality. Pokud chcete mít ˝spakováno˝ co nejrychleji, nebude to tak efektivní. Pokud chcete pakování věnovat více času, máte naději, že se soubory opravdu hodně zmenší. Použitá metoda LZH je při použití standardního (tedy ne toho nejvýkonnějšího) pakovacího algoritmu kompatibilní s Lharcem na PC. LharcShell je shareware.

ST-ZIP 2.6

ST-ZIP je první komprimační program na ST, který používá GEMový shell. Stejně jako LharcShell je v něm ZIP zakompilován. Protože je to předchůdce LharcShellu, má poněkud střídmější ovládání, podstata je však stejná. Jako předchůdce pakovací metody LZH má ale jednu výhodu: na PC byl používán hlavně k pakování textů a tak je v něm o něco výkonnější než LZH (LharcShell), přičemž výsledky při pakování ostatních typů souborů jsou zhruba stejné. Při dekomprimaci a pakování používá ST-ZIP okna, do kterého vypisuje informace o momentálním dění, místo dialogu používaného LharcShellem. Díky tomu může možný komentář archivu a jednotlivých souborů při dekomprimaci hned vypisovat. ST-ZIP je postcardware - tedy registrace se provádí zasláním pohlednice autorovi.

Tím bych tedy ukončil vyprávění o archivátorech, komprimátorech a pakovačích a nezbývá než dodat, že mimo tyto dva se nyní do popředí pozvolna probojovává na PC známé ARJ, které zatím jako jiné pakovače nemá GEMový shell, ale ukazují se u něj poměrně dobré výsledky. Pozvolna upadávají již dále nevyvíjené PFX, AFX, ARC a jiné. Stále je dobré mít po ruce ZOO, které se používá hlavně na Internetu.



Hypertext a ATARI ST

Co a jak s hypertextovými databázemi. –DAWN–

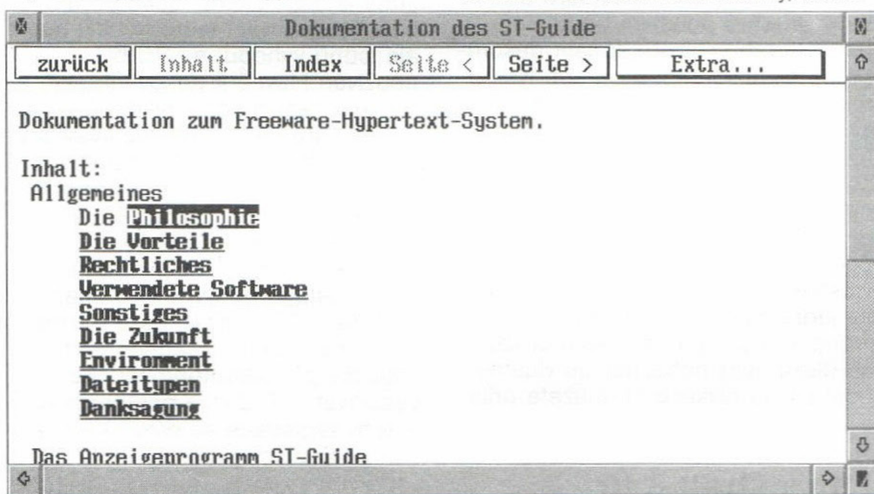
Hypertext – co to vlastně je?

Nejspíš ho znáte, ale možná nevíte, že se mu tak říká. Jde o čistě počítačovou specialitu, jak se velmi rychle dostat k jakýmkoli informacím v databázích. Typický vzhled hypertextu je okno s nalámaným textem, ve kterém jsou některá slova tučně, jinou barvou nebo podtržením zvýrazněna a klepnutím na ně, podobně jako na jakoukoli ikonu, se v okně objeví další téma, které se týká předchozího právě tím zvýrazněným slovem. Typické použití hypertextu je v HELP – systémech a výukových programech, takže například každý slušnější překladač jazyka C má help řešen právě takto.

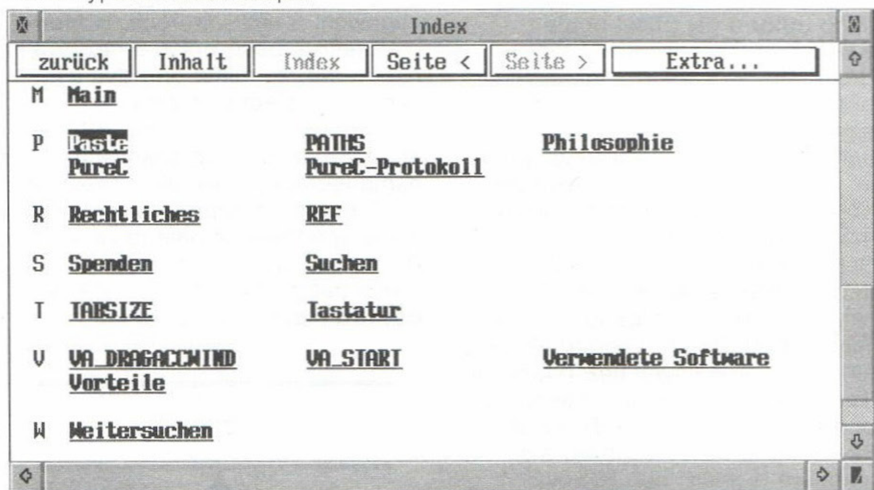
V hypertextu se zavádí poněkud jiná struktura datového souboru než v běžném textovém souboru, kde jedinou možností jsou odstavce a stránky. Zde je o každém tématu napsán podrobný článek, který se ale týká výlučně tohoto tématu; pozadí daného tématu řeší další malé články, které popisují "jak" místo "co". O těchto doplňujících článcích je v tom původním pouze zmínka hypertextovým odkazem. Dále jsou většinou články, které tématicky navazují, seskupeny do jakýchsi přehledů, odkud je možné otevřít kterýkoli z nich – tyto indexy u velkých databází bývají zavedeny někdy dokonce vícestupňově, takže z jednoho indexu se dostanete do specifičtějšího seznamu a teprve potom k danému tématu. Do takovéto databáze se běžně vkládají ikony nebo i celé nákresy; nikde jsem ještě v hypertextu neviděl animace a zvuk – určitě by to šlo, ale pak už by spíše data měla charakter multimediální databáze a tento druh databází se běžně využívá k jiným účelům než help-systémům. Na různých platformách se vyvíjely systémy různé, jejich myšlenka je ale stejná – rychlý přístup k informacím.

Na IBM-PC mají výbornou nápovědu programovací jazyky firmy Borland; skrze help v Turbo C++ jsem do tohoto jazyka pronikal. Estetickým provedením ale samozřejmě nic moc, protože programy běží v obyčejném textovém módu. Pod Windows vznikl standard pro help – jeden z hypertextových programů nabízejí samy Windows a vzhledem k tomu, že jde o velmi podařený program, běžně se využívá. Graficky je dobře udělaný, umožňuje do textu vložit různé barvy a barevné obrázky. Znakové sady mohou být dokonce i ve standardu TrueType (tzn. vektorové řezy s plynule měnitelnou velikostí). Stejně jako celé Windows ovšem pro rychlé reakce systému potřebujete dosti rychlý stroj – po zvolení daného tématu by se totiž měl text objevit co nejdříve, abyste využili tento systém efektivně. Na Macintoshích se rozmohl poněkud jiný druh nápovědy – známé bublinky z comixů. Pokud je help zapnutý, pak po najetí myší na nějaký objekt desktopu a chvíli čekání, vykreslí počítač bublinku s textem, kde je popsána funkce daného elementu.

Výhoda systému je v téměř okamžité reakci na požadavek, není nutné se prokousávat skrz menu; nevýhodou je, že kromě informace o daném prvku nedostanete možnost pokračovat v hledání příbuzných celků. To je hlavní důvod, proč se hypertext v některých situacích také využívá – nikoli ale k popisu jednotlivých tlačítek a položek menu. Na ATARI se, jak už to bývá zvykem, firma prezentovala operačním systémem, který se v



Takto vypadá obsah helpu.



Index v ST-Guide

MiNTu blíží Macintoshi, ale na okolí jaksi nezbyl čas.
A bez standardu se přirozeně objevilo několik programů, které tento problém řeší – i tak ale nejsou příliš často využívány a nápověda se dělá celými články textu ve skrolovacím okně nebo dokonce alert-boxy (help je sice funkční, ale většinou má daleko k dokonalosti). Nejvýznamnější hypertextové systémy jsou dva: 1st Guide a ST-Guide, oba na velmi slušné úrovni. Data mezi nimi lze pomocí konvertorů přenášet, takže po troše práce získáváte dobrou kompatibilitu. Jsou jimi řešeny helpy např. k PURE-C a Chagallovi. ST-Guide je dokonce freeware, takže pokud vytváříte něco, co potřebuje manuál, vřele doporučuji. Z programu jen spustíte aplikaci, která si sama natáhne data, pěkně je vypíše a postará se o vše potřebné – vy ve svém kódu nic navíc řešit nemusíte.

Databáze se vytvoří v běžném textovém editoru a po zkompilování kompilátorem je připravena k použití. Samozřejmě nejde o prostý text, ze všeho nejblíže se syntaxe blíží strukturovanému programovacímu jazyku. Jsou zavedena klíčová slova a proměnné, které určují strukturu. Např. proměnná TÉMA určuje, čemu se vlastně celá databáze věnuje. Příkazem určíte, že další text jsou hlavičky odstavců. Jiným příznakem způsobíte vypsání znaků zvýrazněně apod. Direktivy jsou členěny do několika skupin a umožňují dosáhnout poměrně slušného vzhledu na obrazovce, stejně jako velmi složité strukturovanosti dat. Dokonce je možné přihrávat po kliknutí na nějaký symbol úplně jiné soubory dat, takže pokud váš program využívá služby jiných aplikací, můžete integrovat jejich help do svého – samozřejmě musí mít help řešen stejným programem. Lze vložit mezi text i ikony. Jediná vada na kráse je asi fakt, že vše zatím běží černobíle – zato ale pěkně rychle, takže téma je na obrazovce prakticky hned po jeho zvolení.

Testoval jsem verzi ST-Guide z 20. března 1994 a autor píše, že neustále program vylepšuje a přidává nové funkce. Balík obsahuje všechny konvertory, kompilátor a dokumentaci v němčině přímo ve formě hypertextu. Ta je dosti obsáhlá a obsahuje myslím vše, co by smrtelník mohl potřebovat. Podle toho, jak se program (nebo accessory, podle přípony) chová, ho mohu doporučit (stejně jako špičkoví chovatelé psů doporučují Pedigree Pal!).

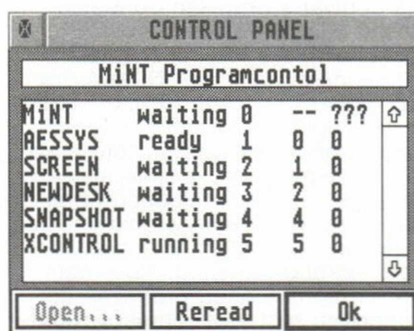
MiNT - část 2.

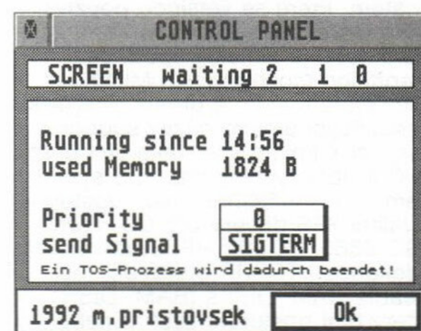
Další zajímavosti o MiNTu a MultiTOSu. –DAWN–

Dovolte, abych vás přivítal u druhého dílu seriálu o MiNTu. Od doby psaní dílu prvního (už je to několik měsíců) se mnohé změnilo, například verze kernelu, který se dá sehnat. Podle našich zkušeností se do republiky vozí Falconi s verzí 1.07, na Internetu se dají ale sehnat zdrojáky verze 1.12, která má dosti podstatná zlepšení proti starším verzím. Musí se samozřejmě zkompilovat a podle licence u softwarového balíku se nesmí kompilát (.PRG) dál šířit, legálně se smí kopírovat právě jen zdrojáky. Nejprve několik zajímavostí a poznatků, které jsem shromáždil během celkem intenzivního používání MiNTu.

– "kill" desktopu přece jen asi nějakou RAM uvolní, jen XCONTROLovské CPX neumí skutečnou RAM zjistit.
– ACC jdou v posledních verzích MiNTu nahrávat a ukončovat (pomocí CTRL+ klik na jméno doplňku v levém menu) bezpečně, integrita systému se nenaruší.
– přepínání aplikací pomocí Ctrl+Alt+Tab běhá korektně jen při vypnutém Caps-locku, jinak provádí nečekané věci.
– procesy AESSYS, MINT, NEWDESK v U:\PROC dávají po nakliknutí nesmyslnou informaci o své délce (klidně třeba 2Mb..).
– Ctrl+Z by někdy mohl pozastavit běh aplikace.
– u vieweru textových souborů:
  – Ctrl+ä způsobí ikonifikaci okna s textem.
  – lze označit více souborů, pak dvojklik na jeden z nich, vy brat zobrazení na obrazovku a všechny soubory se otevřou, každý ve svém okně; není nutné mít viewer vícekrát v paměti.
– nechodí většina screensaverů, brání jim memory-protection (někdy absolutně zablokují systém!!); s vypnutou ochranou nedělají většinou potíže.
– .CNF soubory se přednostně natahují z cesty C:\, když se tam nenajdou, teprve pak se hledá v C:\MULTITOS. To někdy může způsobit zmatek, když CNF měníte a MiNT na něj nebere ohled, protože načítá jiný.
– Pokud máte možnost měnit prioritu procesů (např. v CPX Prozesse), můžete ji Desktopu (konkrétně NEWDESKU a SCREEN), stejně jako každé jiné aplikaci zvětšit; okna mají mnohem lepší reakce (při malé prioritě totiž nejdou pořádně chytit apod.).
– pokud napíšete do GEM.CNF řádek run cesta\cosi.acc, pustí se accessory – skutečně jako accessory, ne jako program; tak můžete mít MiNTovské doplňky jinde než na C:\ nebo A:\. Aby to pracovalo, je asi nutné dopsat již dříve uvedený řádek do DESKTOP.INF.
– jedna všeobecně fungující finta: když kdekoli (i bez MiNTu) stisknete Alt a držíte ho, napíšete na numerické klávesnici číslo ASCII a pak Alt pustíte, objeví se na místě kurzoru znak daného ASCII kódu.

– GEM.CNF: AES od verze 4.1 rozpoznává další proměnné:
–AE_FONTID=číslo, kde číslo je ID Speedo-fontu – tento font se bere dále jako základní systémový font.
–AE_PNTSIZE=číslo určí velikost tohoto fontu (mimochodem, vy někdo máte AES 4.1??)
–MINT.CNF: další známé příkazy:





Takhle vypadá jeden z CPX modulů na přepínání procesů.



A takhle ho najdete v accessorry CPX.

-ren cesta\file1 cesta\file2 přejmenuje file1 na file2 (např. z apx udělá app).
-INIT= cesta\file spustí daný TOS program.
-GEM=cesta\file spustí daný GEM program.
-CON=cesta\file přesměruje vstup a výstup konzole (klávesnice + obrazovka v textovém módu) do daného souboru.. co s tím ?!?! - tady jsou přece soubory i zařízení v U:\DEV! co takhle CON=U:\dev\modem1 !
-PRN=cesta\file přímo zajistí print-to-file. Podobně pracují tiskové spoolery, které si více souborů uloží do svých bufferů.
-BIOSBUF=Y nebo =N udává mód softwarové cache pro periferní zařízení. Měl by být zapnutý (je to rychlejší).
- pozor na rušení aplikací z RAM pomocí Ctrl+klik na jméno ve výpisu aplikací v menu. Někdy to trošku "blbne". Např. XCONTROL způsobí problémy, z kterých pomůže jen zavření všech aplikací Ctrl+Alt+Undo. Naopak AtariWorks OK, když píšete jeden text a čtete z několika dalších otevřených pomocí Import, tímto trikem po uložení tohoto jednoho souboru obejdete hloupé Save/Abandon/Cancel všech ostatních souborů, ve kterých se nic neměnilo.
- Pure C pod MiNTem běhá - neběhá. Sice jde spustit, ale debugging raději nezkoušejte, stejně tak raději nevyužívejte možnosti přenášet neaktivní okna - z ne úplně jasných důvodů se totiž vždy začne posunovat horní okno a ne to spodní, které přenést chcete. Kromě toho se tím lehce rozmatlá obraz, takže je nutné přepnout na Desktop a stisknout Clr-Home pro překreslení obrazovky.
Takže to jsou mé momentální finty pro ovládání MiNTu.

XFS/XDD drivery

Od verze 1.08 MiNT při startupu hledá v C:\MULTITOS .XFS a .XDD soubory a pokud nějaké najde, spustí je. Tyto soubory jsou rezidentní programy se speciálním formátem, které se většinou používají jako drivery pro různá periferní zařízení nebo je simulují apod. Je například možné použít MINIXový file-system, což je organizace disku umožňující dlouhé názvy souborů ala UN!X (mimo jiné, také umí psát a číst data rychleji než TOS systém..). V současnosti jsou dostupné kvalitní XFS drivery pro CD-ROM ISO 9660, POSIX, HPFS, drivery sítí (dokonce i TCP/IP protokol), resizeable RAM-DISKs (RAM-DISK, který umí postupně zabírat nebo uvolňovat RAM podle potřeby, takže nezabírá trvale konstantní kapacitu). Tyto soubory mohou být velmi krátké a přitom výkonné, protože mají k dispozici ohromnou nabídku služeb operačního systému. Na vysvětlenou: XFS znamená extended file system (rozšířený systém souborů), XDD je extended device driver (rozšiřující ovladač zařízení). Každý takový program si někde založí svůj soubor (v U:\DEV) nebo adresář. Přes ně je na něj přístup.

ATARI goes UNIX!

To není legrace, to je MiNT! Níže popisované techniky programování ze všeho nejvíce najdete právě ve všemi zaklínaném operačním systému UNIX.

Threads, multithreading

Jedna z vymožeností preemptivního multitaskingu. Pomocí příkazu operačního systému, který vypadá jako podmínka, lze program rozdvojit na dva paralelně běžící procesy - první proces běží v bloku, kde je podmínka splněna a druhý pokračuje dál tam, kde splněna není. Když tedy překreslujete něco na obrazovku, necháte samotné kreslení jako jeden proces, zatímco původní program se může věnovat třeba psaní na disk. Když se vykreslování ukončí, skončíte pomocí funkce Pterm tento "child" - proces a přitom původního programu se toto ukončení naprosto netkne. Takto lze mnohem čistěji ošetřit kusy kódu dříve pověšené na periodické hodinami vyvolávané přerušení procesoru. Samozřejmě mohou tyto procesy mezi sebou komunikovat, využívají totiž:

Pipes, pipelining

Další ze zaklínadel UN!Xu. Jde v podstatě o obdobu diskových souborů. Vy otevřete v první aplikaci soubor na zápis a začnete do něj hustit data. Místo toho, aby se psaly na disk, otevře se v U:\PIPE virtuální soubor se jménem, pod kterým jste ho otevřeli, který funguje jako jakási cache dat a také umožňuje identifikaci této pipe. V druhé aplikaci běžící paralelně se otevře soubor ke čtení se stejným jménem. Pak čtete data, která první aplikace do pipe (v překlady roury, trubky) nahustila. A použití? Jděte se podívat k přátelům od Macintoshů (hlavně na systému v.7.5 dokonalé), ti s většími známostmi případně bohatší na UNIXové pracovní stanice. Máte grafické studio, v něm upravíte obrázek. Pak programu přikážete odeslat toto dílko do DTP-programu a ejhle, na stránce v DTP se najednou objeví ten obrázek! Nemusí se nic ukládat na disk, nevymýšlíte jméno souboru (pro někoho utrpení..). No a data samozřejmě mohou průběžně do programu téct a být zpracovávána v reálném čase třeba po síti ze zdroje stovky kilometrů vzdáleného (toto umí slušně Windows a jejich DDE (dynamic data exchange)). V dnešní době sítí a mohutných datových toků tato technika nahrazuje stále více přenos pomocí souborů. Kromě jednostranných rour ještě můžete udělat i roury oboustranné (cože? jaká oboustranná, eh..) - jde o to, že první aplikace do pipe něco napíše a to druhá postupně může číst. Stejně tak ale druhá může napsat něco aplikaci první. Nyní zbývá poslední věc, kterou je třeba vyřešit: totiž jak se ta druhá aplikace vlastně dozví, že jí první něco chce? Používá se k tomu

Interprocess communication

Meziprocesová komunikace je v GEMu zabudována už od pradávna, háček je v tom, že jediný, kdo ji mohl rozumně využít, byly accessories, které mohly předávat nějaké zprávy hlavnímu běžícímu programu. Jedná se v případě dobrého návrhu systému komunikačních protokolů o silný nástroj, např. doplňky CyberCADu jsou ACC, z kterých dokonce lze samotný CyberCAD ovládat a tak tvoří jakési rozšiřující moduly. Pod MiNTem dostává tato komunikace nové možnosti v podobě více paralelně běžících aplikací, které spolu mohou "kecat o sto šest". Aplikace při čekání na nějakou akci uživatele nebo systémový event může dostat zprávu od jiné aplikace, na kterou, pokud chce, zareaguje. Zpráva sestává ze 16 byte, ve kterých je prostor i na nějaká sdělení, která se mezi aplikacemi přenáší (např. jméno souboru, apod.). A v našem případě přesně definovaná zpráva rozběhne celou sérii akcí, které definují přenos dat, říká se tomu drag & drop protokol. Spustíte třeba textový editor, který provede svou inicializaci, otevřete v něm okno s nějakým dokumentem a necháte ho být; v té chvíli začne čekat na nějakou akci ze strany uživatele nebo ostatních aplikací. Vy zatím v grafickém editoru dokončíte obrázek a rozhodnete se ho poslat do textového editoru. Dáte k tomu tedy příkaz (většinou chytíte ten obrázek myší a prostě ho přenesete na okno textového editoru stejně, jako v desktopu kopírujete soubor). Grafický editor tedy pošle zprávu "importovat obrázek". Program textového editoru ji přijme a odskočí se na podprogram, který je určen pro zpracování této zprávy (když není určen žádný, nic se nestane a editor asi neumí pracovat s obrázky). Tento podprogram se připojí na druhý konec otevřené pipe, do svého bufferu natáhne data obrázku a nastaví nějaký příznak. Pak už jen pozmění dokument a přidá do něj obrázek, který se následně vykreslí na obrazovku.

Signály

Jsou to vlastně krátká varování, které si mezi sebou aplikace mohou posílat. Aplikace při svém startu určí, na které zprávy bude reagovat; těm pak přidělí podprogramy, které jsou při přijetí daných zpráv volány.

Standardně je nadefinováno několik signálů, které nemusí daný program rozpoznávat, ale reaguje na ně MiNT. Posílají je různé části operačního systému při chybách apod. Např po stisku Ctrl+C se pošle SIGINT pro aktivní aplikaci (ta s vrchním oknem) a MiNT zajistí její zastavení až do doby, kdy se nepošle SIGCONT, který zajistí její rozběhnutí. Mnoho signálů zajistí zrušení aplikace, když začne dělat to, co nemá. V současnosti je definováno použití 31 z 32 možných signálů, z toho 2 signály jsou volně definovatelné pro aplikace. Ještě další možnost komunikace aplikací je takováto:

Semafory

Jde o zvláštní příkaz čekání, do kterého jedna aplikace vstoupí. Čeká se tak dlouho, dokud druhá aplikace nepošle signál; pak obě začnou běžet paralelně ve stejnou chvíli.

Sdílená RAM

Je poslední z možností, jak si dvě aplikace mohou předávat data. V podstatě jde o to, že jedna aplikace vyhradí RAM, nacpe do ní data a pak druhé aplikaci povolí přístup k tomuto bloku RAM. Při vytváření sdíleného bloku se předá druhé aplikaci adresa, kde v RAM data jsou uložena. Výhodou je, že druhá aplikace ihned může přistoupit na kterýkoli byte a nemusí data nejprve rourou přijmout (což je samozřejmě mnohem rychlejší, šetří to RAM počítače a zjednodušuje program), na druhou stranu ale musí obě aplikace běžet celkem logicky na jednom stejném stroji, kdežto roury stačí i na stovky kilometrů, jak bylo řečeno. Jeden blok paměti mohou sdílet dokonce i více než dvě aplikace.

Když toto programátor vidí, musí nutně chrochtat blahem; ono totiž zase není tolik systémů, které by tyhle věci zvládaly; na PC to umí až Windows NT! MiNT je skutečně velmi slušný i na celosvětové úrovni a je výborné, že právě naše stroje tyto možnosti mají. Zase na druhou stranu- teprve vznikají programy, které umí tyto možnosti využít a není jich mnoho, takže se teprve časem uvidí.

To je dnes vše, příště se možná zase setkáte s nějakými triky (jestli něco zjistím) a pokud můj seriál nezavrhnete, seznámím vás se systémem drag & drop a možná si časem ukážeme, jak vymoženosti MiNTu programovat a postupně také přinesu seznam funkcí, které nabízí (a těch je vážně hodně, jen stručný výpis s mírným popsáním funkce vyjde na 150kb textu!). Takže příště nashledanou.

MultiDial

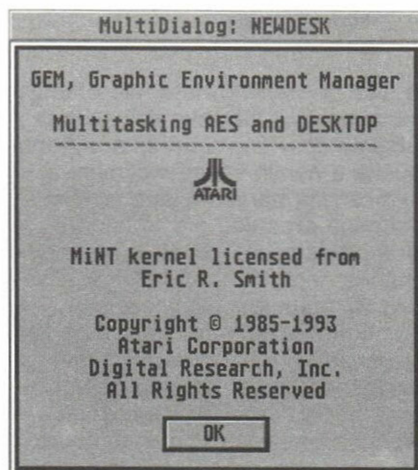
...a přece má MultiTOS mouchu. -mat-

Přestože je MultiTOS perfektní multitaskový systém, jednu jeho část u ATARI neupravili tak, aby fungovala multitaskově. Ano, jak správně tušíte, jsou to dialogy a alerty.

Když se Vám něco takového na obrazovce objeví, nemůžete přepnout do jiné aplikace, abyste například mohli chybu opravit. Když nepoužíváte alternativní program na kopírování a formátování disket (např. DESKCOPY) a začnete formátovat, zjistíte, že najednou nemůžete nic dělat. Tak bychom daleko nedošli a proto existuje program MultiDial, který z MultiTOSu odstraní tuto nepříjemnou nedodělanost.

MultiDial dovede s alerty a dialogy plno užitečných zajímavostí:

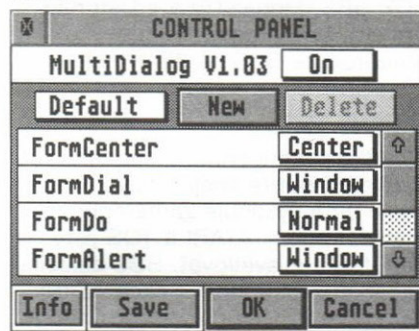
- umísťuje dialogy a alerty do oken a přiřazuje jim nadpis ve stylu ´´MultiDial:Jméno Aplikace´´. Jméno aplikace je to, kterému alert náleží - z důvodu přehlednosti.
Při použití MultiDialu je tedy možno přepnout do jiné aplikace i při systémovém formátování, kopírování, chybovém hlášení nebo jiném dialogu.
- při používání MultiDialu jsou všechny dialogy létající a je možné nastavit, zda se dialog objeví ve středu obrazovky, v levém horním rohu a nebo u kurzoru myši.
- pokud stisknete CTRL-ALT, poloha dialogu se přepočítá.
- ke konfiguraci se používá CPX modul
- je možné používat dialogy bez přídavného nadpisu
- podpora shortcuts na tlačítka v dialogu
- možnost definovat více přednastavení
- zapínání a vypínání MultiDialu zvlášť pro FormDial, FormAlert a FormDo.



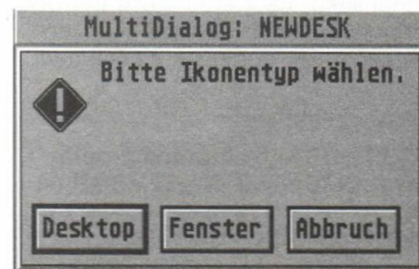
MultiDial v akci s dialogem.

Instalace proběhne jednoduše. Stačí dát do adresáře AUTO program MULTDIAL.PRG a případně MULTDIAL.INF, do kterého se ukládá nastavení. Do adresáře CPX je nutné nahrát MULTDIAL.CPX. Z toho je patrné, že se neobejdete bez accessory XCONTROL. MultiDial se dá také spustit prostě jen tak. Po spuštění se na chvíli objeví informační dialog a až zmizí, MultiDial je nainstalovaný. Pak stačí, udělat si pomocí CPX modulu potřebné nastavení, případně několik přednastavení, a už se vám to může po obrazovce hemžit dialogy.

Tolik k MultiDialu, doufám, že Vám bude tento článek k užitku a těším se s Vámi na shledanou v nějakém dalším čísle časopisu Alert.



Takhle vypadá konfigurační CPX modul.



A tohle dovede udělat MultiDial 1.03 a alertem. ...a Windows se přestávají smát. Z obrázku je vidět, že MultiDial účinkuje i na dialogy náležící sytému narozdíl od Let 'em Fly, které sice dělá perfektní létající dialogy, ale systémové dialogy a alerty zůstávají stejné.

ATOS BBS

Máte telefon? Pořiďte si modem a okamžitě budete mít k dispozici obrovské množství programů pro ST i Falcona a navíc můžete komunikovat s celým světem! –L&R–

Komunikaci a přenosu dat po telefonních linkách pomocí chytrých zařízení, zvaných modem, sítím a BBS stanicím jsou věnovány jiné články. Zde vám chceme podrobněji představit BBS, kterou pro vás připravila Sekce ATARI ST a firma JRC - ATOS BBS.

ATOS BBS je v současné době jedinou BBS stanicí, která v Praze pracuje na počítači ATARI ST a věnuje se výhradně těmto počítačům. BBS stanic, na kterých jsou soubory pro počítače ATARI je více, ale většina pracuje na počítačích IBM PC, plně ST-čkovou BBS najdete jen ve Zlíně pod názvem JOY BBS (MegaSTE) a v Ústí nad Labem, kde pracuje Eregion MailStorage BBS na ATARI TT.

Proč právě ATOS BBS?

ATOS je krátké snadno zapamatovatelné a dobře znějící slovo, které navíc plně vystihuje zaměření naší stanice: pojmy ATARI a TOS jistě není třeba vysvětlovat. BBS založila začátkem roku 1994 Sekce ATARI ST Svazu uživatelů výpočetní techniky za podpory firmy JRC, která poskytla hardware a především telefonní linku, na kterou může být BBS připojena, zatím bohužel však jen ve večerních hodinách a přes noc.

HARDWARE

ATOS BBS je realizována programem QUICKBBS pro ST a běží na počítači ATARI MegaST 2, který je vybaven 4MB paměti a verzí TOS 1.04. Pomocí AT rozhraní máme připojen disk QUANTUM o velikosti 340 MB, na kterém jsou umístěny archivy souborů a sekční archiv PD disket.

MODEM

Je velice důležitá součást BBS. Na ATOS BBS je modem americké firmy US Robotics (Rolls Royce mezi modemy) s rychlostí přenosu 14400 bps s vynikajícím firemním přenosovým protokolem HST a standardním značně rozšířeným přenosovým protokolem V32bis a opravným protokolem a kompresí podle MNP i V42/V42bis. Modem je nastaven tak, že opravný kód a kompresi dat určuje volající modem, s jedinou výjimkou – není podporována komprese dat podle MNP5. Doporučujeme použití opravného protokolu V.42 a kompresi V.42bis.

BBS

Jak už bylo uvedeno, používáme program QUICK BBS pro ST, který

```
==========================================
==============  ATOS  BBS  ===============
==========================================

[ P ] Pošta ......... Čtení & psaní zpráv
[ A ] ALERT ............ Redakce Hot-Line
[ S ] ST soubory ...... Upload & Download
[ F ] Falcon soubory .. Upload & Download
[ L ] List ........ Nahrát seznam souborů
-----------------------------------------
[ C ] Co je nového? ...... Novinky na BBS
[ N ] Nastavení ......... Změna parametrů
-----------------------------------------
[ I ] Info ............. Informace o BBS
[ V ] Verze BBS .......... Of QuickBBS ST
[ J ] Jak jsem na tom ...... Kolik zbývá?
[ U ] Statistika .............. Užití BBS
-----------------------------------------
[ ! ] Goodbye ........... Ukončit spojení

Volba (zbývá 19 min.)...
```

Hlavní menu...

je sice již staršího data, ale pracuje uspokojivě. Z hlediska uživatele je BBS až spartánsky střídmá a jednoduchá a nehýří všemi možnými a nemožnými barvami, jako novější a oblíbené produkty pro PC (které jsou i přesto pro uživatele mnohdy značně nepřehledné). Většina uživatelů ST má k dispozici kvalitní monochromatické monitory SM 124, které jsou pro práci na ST téměř nezbytností a tak ani není proč používat barvy. Naše BBS umožňuje monochromatické i barevné zobrazení terminálu VT-52, který podporují téměř všechny komunikační programy pro ST, pouze ASCII zobrazení pro ty nejjednodušší terminálové programy a nakonec i ANSI zobrazení, využívané především programy pro PC.

Všechna menu a dostupné pomocné soubory (help) byly přeloženy do češtiny (používáme univerzální kódování Kamenických, na ST známé jako norma INTERFONT či Skůrovec), přesto se však setkáte s několika anglickými hlášeními, která však jsou na první pohled jasná. Jde o systémová hlášení programu, která nelze jednoduše změnit. Při práci na BBS vás budou provázet jenoduchá menu ve stejném „střihu" a k vyvolání příslušné akce stačí stisknout klávesu odpovídající zvýrazněnému znaku.
Do hlavního menu se dostanete po úvodní přihlašovací proceduře, obvyklé na každé BBS stanici, ve všech podřízených menu slouží mezera (největší klávesa) k návratu do hlavního menu.
Jako na každé jiné BBS jsou uživatelé omezeni přístupovou dobou a množstvím „downloadovaných" souborů. Tabulku priorit naleznete v informacích o BBS, dostupných z hlavního menu. Na tomto místě uvedeme jen, že členové Sekce ATARI ST mají zajištěna vysoká přístupová práva.

JAK NA TO

Předpokládejme, že je modem správně připojen k počítači a jsou nastaveny všechny základní parametry nutné pro přenos na straně modemu i počítače. Doporučuji použití komfortního komunikačního programu Connect 2.46 (jeho popis najdete na jiném místě), vyhoví ale kterýkoli jiný komunikační program, začátečníkům vyhoví např. jednoduchý D-TERM. Pro download souborů je nejvhodnější protokol Z-modem, který většina programů podporuje.

Je-li vše v pořádku a je po 19 hodině, můžete začít s vytáčením; pokud nemáte ATOS BBS v telefonním seznamu svého komunikačního programu, stačí napsat ATD(02)24228640 a čekat, zda se po chvilce ozve modem a proběhne spojení. Jste li úspěšní, objeví se na vaší obrazovce nápis např. CONNECT 2400/ARQ nebo podobný, uvidíte-li BUSY nebo NO CARRIER, je třeba zkusit to znovu. Pokud máte modem US Robotics DS nebo HST, nezapomeňte na příkaz ATB1, který zařídí spojení modemů protokolem HST, který je podstatně spolehlivější, než V32bis!

Po spojení modemů

se ohlásí systém BBS a po několika sekundách se aktivuje vlastní BBS – tuto dobu urychlíte stiskem klávesy ESC. Zakrátko se objeví úvodní obrazovka a po stisku klávesy RETURN několik dalších řádků textu. Teď je ten správný okamžik k zapsání Vašeho jména (uvádějte prosím skutečná jména, uživatelé se jménem „qwertz“ či „asdfg“ a telefonním číslem 12345 jsou „deletováni“). Pokud jste nový uživatel, bude následovat ještě několik dotazů ohledně nastavení systému, zapsání hesla a několika údajů o Vaší osobě. Při dalším přihlášení již neabsolvujete tuto proceduru celou, ale stačí jen zapsat jméno a heslo.

POŠTA

V této části BBS můžete číst a psát své zprávy pro uživatele ATOS BBS (v případě lokálních konferencí) či komunikovat s uživateli většiny BBS v České i Slovenské republice v případě FIDO konferencí. Každá konference je vyhrazena pro určité téma, které je obvykle jasné z jejího názvu (např. HARDWARE, 68000, KULTURA, BAZAR... atd.) a pro zápis zpráv zde platí určitá pravidla. To už ale není tématem tohoto článku. Na ATOS BBS jsou k dispozici tyto oblasti lokálních konferencí:

– Zprávy pro SysOpa: zde jsou zapisovány zprávy při odhlašování z BBS, vhodná oblast pro řešení problémů s komunikací na BBS, žádosti o soubory přesahující limit atd...

– Informace firmy JRC: oblast určená jen pro čtení, najdete zde zprávy, ceníky a informace o novinkách firmy JRC.

– Informace Sekce ATARI ST: oblast určená jen pro čtení, zde najdou zprávy o novinkách a aktuální informace nejen členové sekce – doporučujeme pravidelně číst.

– Prodám, koupím: soukromá inzerce uživatelů BBS – chcete-li něco prodat či koupit, neváhejte a pište. Inzerce členů sekce bude automaticky otiskována v bulletinu ATARI ST info a naopak, do této oblasti budou zařazovány všechny inzeráty ostatních členů sekce.

– Pošta uživatelů BBS: oblast pro komunikaci mezi uživateli BBS na libovolné téma, je možné zapisovat i soukromé privátní zprávy, určené výhradně jednomu uživateli.

Systém QBBS 1.06, který používáme, nedokáže přijímat a zpracovat jiné než ASCII znaky, ač s uživateli komunikuje BBS ve většině případů česky . Veškeré údaje a zprávy tedy můžete zapisovat pouze pomocí ASCII znaků bez háčků a čárek – „cesky“. Zprávy od SysOpa a Fidonet zprávy mohou být česky, jsou do systému BBS zapisovány jiným způsobem.

SOUBORY

Tato oblast je pro většinu uživatelů BBS nejzajímavější, lze zde získat mnoho nových a užitečných PD a shareware programů. V současné době je na ATOS BBS více než 100 MB souborů z nejrůznějších oblastí, většinou nejnovější verze známých programů, i zcela nové programy a nové PD diskety z nabídky ST Computeru. Navíc máme v současné době k dispozici několik CD ROM s obrovským množstvím PD a shareware souborů pro ATARI ST/STE/TT/Falcon, nejzajímavější programy jsou zařazovány do nabídky. V BBS jsou všechny programy v komprimované podobě, podporovány jsou oba hlavní formáty ZIP a LZH, nejnovější verze příslušných archivačních programů jsou umístěny v ST oblasti „Základní programy“.

Soubory jsou na BBS rozděleny do několika oblastí, z hlavního menu jsou přístupné volby ST soubory a Falcon soubory, po jejich volbě následuje menu s detailním rozdělením oblastí (zde lze i přepínat mezi ST a Falcon). Obě oblasti mají obdobné rozdělení, v oblasti Falcon naleznete programy určené výhradně pro Falcon, které na jiných počítačích obvykle nepracují. Na Falconu však pracuje velké množství programů, určených pro všechna ATARI, ty jsou pochopitelně zařazeny do ST oblastí. Upozorňujeme na soubory v obou oblastech „Demoverze“ – zde jsou mimo programů ukazujících např. grafické a zvukové možnosti počítače umístěny i demoverze komerčních programů, které lze koupit v naší obchodní síti.

Seznam dostupných souborů ATOS BBS je umístěn v ST oblasti „Texty“ – jméno ATOS_ALL.ZIP (lze jej „stáhnout“ i přímo z hlavního menu). Nové soubory, zařazené na BBS za posledních 30 dní, obsahuje soubor ATOS_NEW.ZIP (datum uvedené u souborů ukazuje datum zařazení do BBS, nikoli datum vzniku programu).

ALERT

Další volbou hlavního menu je Alert – hotline časopisu. Zde najdete jak oblast zpráv, tak oblast souborů. Jedna oblast zpráv je určena pro komunikaci čtenářů Alertu s redakcí a druhá pro zápis vaší inzerce, která bude v Alertu bezplatně uveřejněna. Do oblasti souborů budou zařazovány soubory bezprostředně se vztahující k Alertu, např. uveřejněné výpisy programů nebo demoverze popisovaných programů.

OSTATNÍ

V dalších částech hlavního menu jsou různé informace o BBS a jejím využití, můžete zde zkontrolovat kolik času vám zbývá či kolik kB souborů můžete ještě „downloadovat“ nebo změnit některé nastavené parametry. Z kteréhokoli menu BBS můžete ukončit práci zadáním »!« (vykřičníku) a při té příležitosti můžete zanechat zprávu Sysopovi.

PROVOZNÍ DOBA

ATOS BBS je umístěna v prodejně počítačů PC SHOP – JRC a protože je k dispozici jen jedna telefonní linka, nemůže být BBS v provozu nepřetržitě, jak by bylo naším přáním. Z toho vyplývá i provozní doba BBS, která je inverzní k otevírací době prodejny (s malou časovou rezervou). Na ATOS BBS se dovoláte každý den v době od 19.00 do 08.00 hodin, v sobotu pak můžete volat od 14.00 hodin až do pondělního rána nepřetržitě! V jinou dobu modemem nevolejte, zbytečně tím vyhazujete peníze, když to nezvedne modem, ale člověk! A na závěr to nejdůležitější – telefonní číslo:
(02) 24228640

Přejeme vám hodně úspěšných spojení a mnoho přenesených bajtů!

```
==============================================
=============== ATOS  BBS ====================
==============================================

[ P ] Pošta .......... Čtení & psaní zpráv
[ A ] ALERT ............ Redakce Hot-Line
[ S ] ST soubory ...... Upload & Download
[ F ] Falcon soubory .. Upload & Download
[ L ] List ........ Nahrát seznam souborů
-----------------------------------------
[ C ] Co je nového? ...... Novinky na BBS
[ N ] Nastavení ......... Změna parametrů
-----------------------------------------
[ I ] Info .............. Informace o BBS
[ V ] Verze BBS .......... Of QuickBBS ST
[ J ] Jak jsem na tom ...... Kolik zbývá?
[ U ] Statistika ............. Užití BBS
-----------------------------------------
[ ! ] Goodbye ........... Ukončit spojení

Volba (zbývá 19 min.)...
```

Hlavní menu

```
==============================================
============== ST soubory ====================
==============================================

[ 1 ] General .......... Základní programy
[ 2 ] Utilities ......... Pomocné programy
[ 3 ] Comms ............ Komunikace & FIDO
[ 4 ] Text ............. Texty všeho druhu
[ 5 ] Graphic ............. Grafika & DTP
[ 6 ] Music ......... Hudba, zvuky & MIDI
[ 7 ] Programer's ........... Programování
[ 8 ] Games ................ Hry a zábava
[ 9 ] Demo ........... Demoverze programů
[ F ] Falcon ......... Soubory pro Falcon
------------------------------------------
[ N ] Novinky ............. Nové soubory
[ H ] Hledej soubor ......... Podle klíče
------------------------------------------

[Mezera] pro návrat do hlavního menu!
```

Soubory ATARI ST

```
==============================================
========== Falcon 030  soubory ===============
==============================================

[ 1 ] General .......... Základní programy
[ 2 ] Utilities ......... Pomocné programy
[ 3 ] MultiTOS .......... MultiTOS utility
[ 4 ] Text .................. Texty, popisy
[ 5 ] Graphic ............. Grafika & DTP
[ 6 ] Music ......... Hudba, zvuky & MIDI
[ 7 ] Programer's ........... Programování
[ 8 ] Games ................ Hry a zábava
[ 9 ] Demo ........... Demoverze programů
[ S ] ST soubory ......... Soubory pro ST
------------------------------------------
[ N ] Novinky ............. Nové soubory
[ H ] Hledej soubor ......... Podle klíče
------------------------------------------

[Mezera] pro návrat do hlavního menu!
```

Soubory Falcon

Udělejte si vlastní hru!

Není to až tak složité. Posuďte sami. -jam-



Tímto článkem začíná v Alertu seriál o programování her. Neříkejte, že jste nikdy neuvažovali o tom, jak těžké by asi bylo, kdyby...
Využijte proto příležitosti a nahlédněte přes rameno jednomu z programátorů, kteří se do psaní her pustili. V několika dílech budeme svědky toho, jak taková hra vzniká. Máte-li alespoň povrchní představu o programování, můžete v tomto seriálu hodně zajímavého pochytit.
-man-

CYBERBALL

- logická chodička
- plošinkovka
- neskákačka
- nestřílečka, dost bylo zabíjení na monitorech !
- zatím 50 levelů (lepší je levlů)
- bude i editor levlů (bude / nebude / bude / nebude / bude)
- bude k dostání v JRC za cca 200,- Kč a na černém trhu za provaz !

Použité programy:

GFA BASIC v3.02 +compiler+linker
DEGAS ELITE
DISKDOCTOR (vyžene poslední štěnice *)

Použitá literatura:

GFA BASIC 3.0 referenční tabulky
PŘÍRUČKA PROGRAMÁTORA operační systém ATARI ST***

* štěnice - zlo ve "fajlech"**, které se nejrychleji zneškodní vstupem na disk - opravou v sektoru disku !!!WARNING!!!
** file - navlékací šňůra, řada, drát, kartotéka. Ne! To je ve slovníku. Je to soubor, tj. např program, jeho data, fonty, obrazovka atd.
*** obě k dostání za "babku"

SPRAJTY

Čili kousíčky obrazovky (neboli fonty). Veškerou grafiku pro hru jsem tvořil v ďábelském programu DEGAS ELITE. Důležité pro tvorbu her na bázi sprajtů je uvědomit si, s jak velkými bloky budeme chtít pracovat/animovat.
V CYBERBALLu jsou použity 16x16 bitů, což jsem udělal záměrně z důvodu k podobnosti ke starým dobrým pařbám na ZX SPECTRU. Vivat ZX SPECTRUM ! Vivat ...(promiňte nechal jsem se unést vzpomínkami na svá léta mládí). Samozřejmě, že velikost fontů v GFA Basicu ovlivňuje rychlost hry, protože má líné grafické operace. Odstranit tento problém dokážeme, když si grafické rutiny napíšeme v ASSEMBLERu nebo Céčku, ale na to zatím nemám, tedy, mám, ale jsem "línej". V GFáčku je to jednoduchý. Zpět k DEGELITE. Udělal jsem si rastr z čar na 16x16 bodů a začal jsem do něj čmárat a čmárat a čmárat, až jsem načmáral CYBERBALL. Teď vážně. Musíme si uvědomit jak vlastně chceme, aby byla animace plynulá a tím celá hra mnohem "pěknější". Já třeba animoval na 4, tj. 4 fonty za sebou (já "vím", je to slabé) u hlavní postavičky v chůzi. Také je důležité jakou frekvencí fonty střídáte, ale to už po pár pokusech lehce nastavíte a vyladíte. Máte nakresleno? Fajn, jedeme dál.

PŘEVOD SPRAJTŮ DO GFA BASICU

To byl oříšek než jsem na to přišel. A co vy, jak byste to udělali? Poradím, od toho tady jsem. Doufám, že jste kreslili v rozlišení LOW, tedy 16 barev. Dále doufám, že jste si obrFONTY "sejvli" v nekompresovaném formátu *.PI1. Ano ? OK. Nejdříve musíme zjistit, kde začíná VIDEORAM tj. ta část paměti kam se ukládají data, která přímo vidíme. Umožňuje to funkce operačního systému ATARI ST XBIOS(2) Physbase, která nám přímo po zavolání z GFA Basicu sdělí onu námi požadovanou adresu startVIDEORAM.

Příklad:
```
videoram=XBIOS(2)
"šup do proměnné videoram"
```

Všichni víme, že obrazovka v jakémkoli rozlišení (u ST!) zabírá 32kB, tj.256 tisíc bitů.

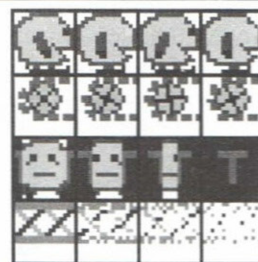
Příklad:
```
grafmod=XBIOS(4)
zjistí současné rozlišení
0-LOW, 1-MEDIUM, 2-HIGH
```

Jenže DEGELITE nám uloží obrazovku v délce 32066 Bytů. Těch 66 Bytů jsou data nastavení barev a interních potřeb DEGELITE. Můžeme si z nich krásně načíst barvy pro hru, které jsme si nastavili již v DEGELITE. Podívejte se na obraz vytvořených fontů v DISKDOCTORu, nebo v jiné UTILITĚ a na začátku uvidíte data barev, které si načtete spolu s obrazem fontů a dle nich barvy nastavíte příkazem SETCOLOR. Ale pozor! Raději zde nic neměňte. DEGELITE si data kontroluje a pokud by našel něco jiného než chce, tak by Vám nakreslený obrázek nepřijal.
Příklad:
```
SETCOLOR 0,7,7,7
-registr,R,G,B (červená, zelená, modrá)
výsledek : pozadí=bílá
```

Když načteme námi vytvořenou "fajli" na obrazovku příkazem: BLOAD "A:*.PI1", videoram, tak nám je to houby platné, protože je obraz "šiknutý" právě o data barev. Celkem o 34 bytů na začátku a 32 bytů na konci. Takže "finálovka" zní:
BLOAD "A:*.PI1", videoram-34
(* značí jakýkoli název, A:\ disketová mechanika A)

Ha!!! Vidíme všechno co jsme vidět chtěli. Nevidíme ? Tak přečíst ještě jednou a vše kontrolovat. 3x měř a jednou hyperbola...
Ještě pár velmi používaných a důležitých "fíglů" pro opakování dnešní látky :
1) q=INP(2) - čeká na stisk jakékoli klávesy
2) HIMEM - zjistí začátek paměti, kterou můžeme používat třeba pro data levlů
3) HIDEM - schová kurzor myši, aby se nám nepletl na obrazovce
4) SHOWM - obnoví myš

Případné dotazy zodpovím buď přímo a nebo v dalších pokračováních našeho seriálu.



Druhy nastavení rozlišení:

LOW	nízké:	16 barev	320x200 bodů	1 bod = 4 bity	(1111 0-15)
MEDIUM	střední:	4 barvy	640x200 bodů	1 bod = 2 bity	(11 0-3)
HIGH	vysoké:	monochrom	640x400 bodů	1 bod = 1 bit	(1 0/1)

Snad každý programátor se potýká s problémem volby programovacího jazyka nebo celého prostředí, ve kterém se hodlá realizovat. Protože je tento problém obzvláště složitý právě u TOS kompatibilních (díky skutečně širokému výběru), chceme vám v tápání trochu pomoci. Ideální příležitostí je test nového programovacího jazyka, jehož první část vám dnes přinášíme.

HiSoft Basic 2.10

Jak si stojí tato novinka ve srovnání s konkurencí? –kav–

HiSoft Basic v. 2.10

Firma HiSoft, kterou jistě dobře znáte díky jejím produktům DevPac, MonST, MonTT nebo nejnovějším produktům pro DSP čip na Falcona, uvedla další verzi Basicu. Tentokrát je určen nejen pro obligátní řadu ST, TT, ale především i pro Falcona, pro kterého je to první Basic, s kterým se setkávám (pozn. otázkou zda je zcela první se nezabývám, protože existují "falconovské" verze i jiných basiců, např. Omikron 4.0). První reakce mnoha uživatelů, zklamaných, že jejich programovací jazyk na Falcona není, je zda stojí za to na HiSoft přecházet. Proto bych rád ve stručnosti upozornil na výhody (a i případné nevýhody) tohoto produktu.

Co tu tedy máme?

HiSoft Basic je komplexní prostředí umožňující vývoj aplikací jak v Basicu tak i v assembleru. Součástí dodávky je MonST (pro ladění) a podpora pro tvorbu RSC souborů.

Pro základní hodnocení jsem zvolil tyto oblasti:

1. Rychlost
2. Kompatibilita s jinými produkty
3. Snadnost přechodu
4. Podpora specifik ST, TT, Falcon
5. GEM, AES, VDI

Rychlost

V úvodu bych chtěl upozornit, že vzhledem k absenci právě falconovských jazyků, probíhala srovnání převážně na počítačích ST. Důvodem je nemožnost u starších programů, využití předností falconovské architektury.

Srovnávané jazyky

Omikron Basic 3.06 (pro ST)
Omikron Basic 3.59 (ST,TT)
Hisoft Basic 2.10 (ST,TT,Falcon)
Pure C v2.00

Výsledky

Pro Omikron hovoří především jeho (podle mého názoru) velké rozšíření, neboť byl distribuován jako součást většiny eSTéček. Orientační testy byly prováděny také na Pure C. Vzhledem k tomu, že testovací program nebyl pro Céčko optimalizován (jsou např. používány GOTO skoky), je výsledek pouze přibližný.

Jak vyplývá z testů,

jediný větší rozdíl se objevuje v části 7, který je zřejmě ovlivněn operací s polem a v části 8, kde jsou prováděny matematické operace. Celkové součty testů se pohybovaly u Hisoftu cca 36–38 s, u Omikronu 33–35, v případě Pure C byl celkový čas cca 40–45 s. Opět upozorňuji, že pro Pure C nebyl program nijak moc upraven (pouze syntaxe) a jednalo se tedy v podstatě o basicovskou strukturu programu.

Kompatibilita

V rámci manuálu je zmiňována kompatibilita s MS Quick Basic a částečně i Amiga Basic. Obecně lze říci, že kompatibilita v běžných příkazech (INPUT, PRINT, ovládání souborů) je také s Omikronem (ten tyto příkazy má stejné jako Qbasic) a je tak v podstatě úplná. Určité odlišnosti QBasic a HiSoft jsou v grafice (především u grafiky odkazující se na specifika ST) a samozřejmě GEMu a zvuku na STE (klasické pípání je syntakticky shodné).

Snadnost přechodu

Z předchozí kapitoly vyplývají případné obtíže při přechodech z jiných jazyků. HiSoft je podle mého názoru velmi dobře zvládnutelný pro uživatele, kteří znají QBasic. Pro uživatele přecházející z C je hlavní problém zřejmě poněkud jiná struktura programu a syntaxe příkazů, i když lze psát programy z hlediska struktury shodné (včetně podpory INCLUDE příkazu, který však u Hisoftu má trochu jinou funkci). Pro mne (jako uživatele Céčka i Omikron Basicu) byl přechod v podstatě bezproblémový. Na body 4 a 5 tohoto testu se podíváme příště.

Struktura testu:

část 1.	– FOR cyklus od 1–10000
část 2.	– IF podmínka se skokem GOTO (10000 opakování)
část 3.	– část 2 + výraz A=(K / K)* K + K – K, kde K je 1–10000
část 4.	– část 2 + výraz A=(K / 2)* 3 + 4 – 5, kde K je 1–10000
část 5.	– část 4 + meziskok GOSUB
část 6.	– část 5 + vnoření FOR cyklus 1–5 (proměnná L)
část 7.	– část 6 + v rámci FOR cyklu přiřazení do pole
část 8.	– x^2, ln, sin v cyklu 1–10000
Varianta A	– pro cykly použita reálná čísla v jednoduché přesnosti
Varianta B	– pro cykly (proměnná K, L) použita celá čísla (64 bitů)

Výsledné hodnoty:

	Hisoft Basic 2.1		Omikron 3.06		Omikron 3.59	
	var.A	var.B	var.A	var.B	var.A	var.B
1. část	0,475	0,059	0,410	0,075	0,420	0,075
2. část	0,559	0,175	0,680	0,100	0,690	0,100
3. část	1,960	2,860	2,970	3,930	3,000	3,710
4. část	2,560	2,470	2,390	2,310	2,430	2,090
5. část	2,750	2,670	2,440	2,360	2,480	2,140
6. část	5,460	5,380	2,950	2,880	3,010	2,660
7. část	8,320	8,240	4,800	3,420	4,950	4,610
8. část	14,710	15,120	17,800	18,300	18,000	18,240

Když se řekne DTP

A je tady druhá část návodu a kuchařky na DTP s Calamem, zabývající se moduly. -mat-

Vážení čtenáři. Setkáváme se v druhém díle seriálu o DTP programu Calamus SL, ve kterém se pokusím Vás seznámit s valnou většinou modulů pro tento systém. Nejdůležitější kvalita tohoto programu je značná flexibilita díky modulární výstavbě. Moduly zařizují vše od zakládání rámů, vytváření rastrových ploch a vektorových grafik až po různé grafické efekty jako je maskování a mnoho dalších. Nesmíme samozřejmě opomenout ty nejdůležitější moduly určené pro zpracování textu, práci s písmy a textovými rámy apod. Většina mně známých modulů bude tedy představena v této druhé části seriálu. Bohužel není v mých silách popsat Vám všechny moduly, jelikož jich je velice mnoho a článek by jaksi neodpovídal rozsahu toho časopisu.

Clipboard

Tento modul se nemusí načítat, neboť je v jádru Calamu napevno. Umožňuje vykrajování, kopírovaní a nalepování jakýchkoliv rámečků, včetně možnosti nastavení počtu kopií, jejich posunutí apod.

Montáž stránek

Zde jsou k dispozici funkce pro přesouvání, mazání a přidávání volných stránek zpracování pevných stránek, nastavování měřítka používaného pro koordináty a různých měřítek pro fonty, stránku apod. Též se odtud dají otevírat moduly jako je Rastergenerator, Mount modul a čtyřbarevná separace.

Rámečkový modul

Tento modul zařizuje vše potřebné kolem zakládání, mazání, kopírování a změn velikosti rámečků. Také jsou zde k dispozici funkce pro dělení stránky na sloupce a řádky a práce s pomocnými linkami. Další důležitou funkcí tohoto modulu jsou speciální operace typické pro každý druh rámečku – u rastrových obrázků je to optimalizace na různá rozlišení, u textových například obtékání obrázků, řetězení rámu apod. Mezi další užitečné volby patří i magnetizace pomocných čar, při jejíž aktivaci se již více nemusíte starat o to, zda rámeček s textem nebo obrázkem začíná a končí tam kde má.

Čárový modul

K vytváření čar slouží čárový modul. Čáry mohou být různě nakloněné i přesně vodorovné nebo svislé, můžete definovat libovolnou tloušťku, barvu i stín, u kterého se též dá nastavit barva, posunutí apod. Tímto modulem se při troše úsilí dají z půlobloukových čar výrábět i kružnice, ale mnohem lepší je používat modul rastrových ploch.

Rastrové plochy

Jak jsem se již zmínil, tento modul je užitečný k vytváření kružnic, ale nejen těch. K dispozici je rozmanitý výběr tvarů (obdélníky/čtverce, kružnice, hvězdy, ozdobné rámečky, komiksové hvězdice apod. U obdélníků s kulatými nebo jinak graficky zlámanými rohy, můžete definovat velikost zlomu nebo poloměr zakulacení. Přirozeně, že můžete definovat libovolnou výplň, obrys a stín.

Textový modul

Všechny základní textové operace provádí textový modul. Je zde k dispozici přehled znaků ve fontu, otevírání textového editoru, vkládání značek, data, času, čísla stránky, kapitoly apod. Zápisy do rejstříku, slovník pro kontrolu pravopisu a vyjímek v dělení slov.

Textové styly

Zde můžete načítat, mazat a zaměňovat použité fonty a zpracovávat styly písma. Styly jsou velmi užitečné, pokud máte dlouhý dokument, kde se často různé styly opakují. Stačí pár kliků myší a vše je hotovo. Navíc se snižuje nebezpečí omylu ve velikosti nebo druhu písma apod. Calamus využívá vektorové fonty. Někteří lidé často hledají konvertory fontů z programu Signum apod. do Calamu, ač by měli vědět, že kvalita fontů by byla zcela neodpovídající běžným domácím parametrům. K dispozici jsou dnes již stovky českých kvalitních fontů od renomovaných firem jako je DMC, ITC, Agfa a dalších. Velikost písmene můžete díky tomu nastavit od blešek na mikrofilm až po 99km obry. Velikost je možno popsat podle mnoha typografických pravidel. Samotný Calamus umí vytvořit několik modifikací : kurzívu, podtržené písmo, stínované, obrysové, kondenzované atd. Samozřejmostí je definování posunutí a tloušťky podtržení, barvu stínu nebo tloušťku a barvu obrysu. Není problém upravit vzdálenost písmem ručním podřezáváním (kerningem), pokud je náhodou ve fontu chyba.

Scan modul

Tento modul umožňuje používat scanner přímo z Calamu – to bylo narozdíl od starších verzí z důvodu malé flexibility vypuštěno z jádra programu.

Speedline

Modul pro rychlou vektorizaci rastrových grafik přímo v Calamu.

Rotace rastrových obrázků

Otáčení rastrových obrázků o libolný stupěň. Rastrové obrázky jdou totiž v rámečkovém modulu otáčet pouze v 90° krocích.

Dataformer RASTER/VEKTOR

Velmi užitečný pracovní nástroj pro export do mnoha rastrových a vektorových grafických formátů. Exportovat můžete cokoliv, pouze nejde export rastrového obrázku do vektorového formátu. Podporován je mimojiné i AutoCAD DXF, EPS pro Import do jiných programů na PC nebo GEM formát.

Bridge

Export do PostScriptu nebo EPS jde však nejlépe Bridge modulem. Toto exportní monstrum obsahuje velké možnosti v nastavení exportu

do PostScriptu. Mimo PostScript je podporováno množství dalších formátů (Degas, PIC, NEO, ESM, IMG, PCX, IFF, TIF, TGA, TIF, CRG a GIF87a, z vektorových CVG 1.0 nebo 1.1, GEM, DXF, PLT, EPS, Illustrator EPS, PS a další.) Bridge také dovede konvertovat rámy na vektorovou grafiku. Další funkce provádí konverzi RGB obrázků na čtyřbarevné CMYK.

S-RASTER
Tento modul české výroby vytváří perfektně plynulé barevné přechody. K vytvoření takového přechodu pro osvit na 1200dpi přes celou stránku je však potřeba dostatek paměti.

Maskovací modul
Jeden z nejsilnějších nástrojů pro Calamus. Tímto modulem můžete vyrábět libovolné koláže a maskovat cokoliv čímkoliv. Podstata maskování je to, že vezmete dva rámy a tam kde je v masce černá barva, bude vidět originál. Tam kde není v masce nic, bude originál průhledný nebo bílý podle nastavení průhlednosti v rámečkovém modulu. Maskovat je samozřejmě možno s využitím barevných přechodů v masce nebo různých stupňů šedi a mnoho dalších možností.

Merge modul
Poměrně nový modul pro Calamus a zase další mocný nástroj. Metoda podobná maskovaní, je však možné používat různé přísady apod.

Filtrovací modul
Jeden z nových výtvorů pro Calamus. Filter modul umožňuje mimo jiné vyrábět reliéfní obrazy, plynule mizící stíny a desítky dalších grafických efektů. Dá se jím také realizovat StarScreening.

LineArt
Program Outline Art jako modul pro Calamus. Možnost vyrábění vektorových grafik, barevných přechodů, podpora TrueColor 16.7mil barev. U barevných přechodů můžete nastavit z kolika stupňů se bude přechod skládat, přechody mohou být kruhové, normální (lineární) a nebo rozšiřující se obdélníky. Nastavuje se nejen barva začáteční a konečná, ale i barva, přes kterou má být přechod veden.

Paint & Brush Modul
Brush je jednoduchý rastrový editor, který se dodává v základní dodávce Calamu SL. Paint modul je jeho o mnoho vylepšená verze.

Vektorový editor
Další součást standardní výbavy Calamu. Vektorový kreslící editor vhodný jak k vytváření masek tak ke zpracování složitějších vektorových obrázků. Samozřejmostí je práce s 16.7mil barev.

Modul výstupní linearity
Modul k nastavení linearity barev při tisku, nejvíce používaný při tisku tryskovými tiskárnami. Každá tiskárna jinak míchá barvy a na každém druhu papíru se barvy jinak vsakují.

Barcode Print
Modul pro tisk čárového kódu. K dispozici je mnoho norem pro tyto kódy.

Helptext
Modul pro prohlížení hypertextových pomocných a informačních dokumentů ke Calamusu.

Plot & Cut
Modul pro výstup na plottery řezací i obyčejné. Podporuje jazyky HPGL a GPGL. Umožňuje nastavit posunutí výsledku vzhledem k poloze fólie, určit rozměry výsledku, nastavit přesnost aproximace křivek.

Toolbox
Tento užitečný modul poskytuje funkce k zarovnávání a centrování rámů, je možné zakázat tisk rámů a nebo měnit druhy rámu například z textových na vektorové nebo rastrové a podobně.

Rastergenerator
Modul pro generování autotypických rastrů pro tisk. Možnost nastavení hustoty čar na centimetr, zploštění autotypického bodu, rozlišení výsledku apod.

PKS Write
Textový editor pro Calamus – pro verzi SL již jako modul. Mimo editaci textu jako takovou umožňuje základní operace s bloky apod.

Audio-Video
Modul pro snímání zvuku a videa z videokamery a jiných zdrojů do rámečku. Obraz lze zmrazit do rámečku a zvuk uložit i s ním a přehrát.

Jobmodul
Modul pro osvit více dokumentů najednou, umožňuje sériový tisk fronty. Je povinný pro osvit více než 600dpi.

ClipArt
Modul pro ukládání rámečků a částí nebo celých stránek do clipboardu, který je možno uložit na disk. Umožňuje načítat obsah do jiných dokumentů.

GDPS
Umožňuje použití GDPS driverů firmy TMS pro scannery.

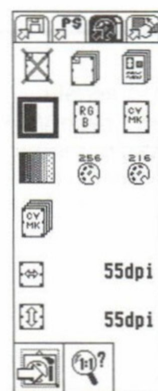
Fontjongleur
Tento modul umožňuje rychlejší a jednodušší orientaci při vybírání fontů.

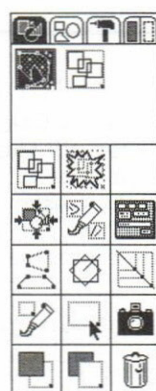
RasterCache
Generátor rastrů, který umí hotový rastr ukládat pro pozdější použití.

Stopwatch
Užitečný modul pro měření doby po kterou se pracuje na určitém dokumentu.

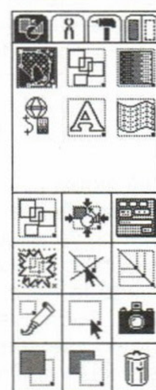
C^2 (C Quadrat)
Modul pro měření úhlů, ploch. a vzdáleností ve stránce.

StarScreening
Oslňující metoda pro velmi kvalitní tvorbu barevných tiskovin. Tato metoda používá frekvenčně modulovaný rastr.









Black–cmyK
Konverze barev složených z R0 G0 B0 a C100 M100 Y100 K0 na C0 M0 Y0 K100. Tím se ušetří tisková barva a černé objekty budou umístěny pouze v černém výtažku.

Import T602
Modul pro korektní import textů z T602 do Calamu.

Mount modul (Nutzendruck)
Užitečný modul zařizující tisk dvou A5 na jednu A4 nebo čtyř A5 na jednu A3 a podobně. Navíc je možné nastavit, které stránky se budou tisknout na jeden papír. Tak můžete vytisknutou práci rovnou sešít a nemusíte se obávat špatného rozložení stránek. Bohužel to nefunguje při osvitu.

Čtyřbarevná separace
Další základní funkce Calamu SL pro tisk barevných výtažků CMYK. Ve verzi SL'94 je navíc možno používat další výtažky pro tzv. přímé barvy, tedy barvy, které se ze složek CMYK nedají namíchat (zlatá, stříbrná apod.)

System setup
Modul pro nastavení používaného rozlišení obrazu, definice hledacích cest pro fonty, mrtvých kláves, použitého file–selectoru a dalších parametrů jádra Calamu.

Document converter
Umožňuje načíst do Calamu S/SL dokumenty z 1.07, 1.09 a 1.09N. Pro verzi NT existuje verze s importem dokumentů s ATARI.

Raster SL
Modul Raster SL 400 a SL 3400 umožňuje použití ovladačů Calamus do 400 a 3400 dpi podle verze.

Pagetool
Tento modul je k dispozici až u SL'94. Umožňuje přehled více stránek najednou ve zmenšeném náhledu.

Paint & Draw
Modul pouze pro Calamus S. Umožňuje tvorbu a editaci rastrové grafiky včetně možnosti vektorizace.

To je tedy pro dnešek vše, pokud Vás zajímají další podrobnosti, najdete je také v článku ˝Kouzlení s Calamem˝, kde se bude většinou psát o tom, jak se co dělá.

Kouzlení s Calamem

Nevíte co jak dělat v Calamu? Dejte se do čtení a máte to v malíčku. –mat–

V prvním díle seriálu ˝Kouzlení s Calamem˝ bych Vám rád předvedl Maskovacím modul pro Calamus SL a popsal základní způsoby maskování. Dalším tématem tohoto dílu jsou autotypické rastry a barevné přechody.

Dynamické maskování
Maskování je velmi mocný nástroj pro různé digitální montáže a koláže. Jeho podstata je vlastně jednoduchá. Stačí přes sebe položit dva rámečky (jakékoliv, mohou to být i skupiny rámečků) a klikneme na ikonu maskování. Rámeček v horní vrstvě slouží jako maska, tam kde je na masce černá, objeví se originál (rámeček ve spodní vrstvě) a kde je maska bílá, nezbude z originálu nic. Tam kde je něco mezi černou a bílou, bude výsledek různě průhledný. To vše se dá vrátit zpět, aniž by se nějak změnil obsah původních rámů.

Části výsledku se dají dokonce měnit tím způsobem, že vytvoříme virtuální kopii a pak ji editujeme. Obsah masky se podle toho změní. Dá se též využít inverze masky pro různé zajímavé efekty, dá se maskovat maska maskou apod. Nejvíce se uplatní maskování rastrových obrázků a přechodů textem a rastrové obrázky mezi sebou. Tak se dají vkládat obrázky do sebe apod.

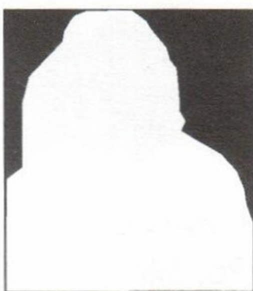
Pokud potřebujete například vykrojit část obrázku na tmavém podkladě, není nic jednoduššího než pomocí separačních křivek potlačit tmavé barvy, pak pozadí zmizí a mnohem jednodušeji se vytváří maska (v tomto případě nejlépe vektorová). Na obrázcích na této straně vidíte originál, vektorovou masku a nakonec výsledek maskování.

Autotypické rastry
Pro využití autotypických rastrů na jakémkoliv výstupním zařízení existují dva moduly : Rastergenerator a RasterCache. Rozdíl mezi nimi je v tom, že RasterCache navíc ukládá cache autotypického rastru do paměti pro pozdější použití, takže se nemusí vše znovu přepočítávat.





Každý autotypický rastr je vhodný pro jinou aplikaci – pro rozdílné druhy papíru, podle toho zda bude výsledek tisknut z výtažků apod. Samozřejmostí je nastavení natočení rastru s přesností na desetinu stupně (i taková přesnost je nutná při soutisku).



Inverzní maska





Ukázky použití normální i inverzní masky

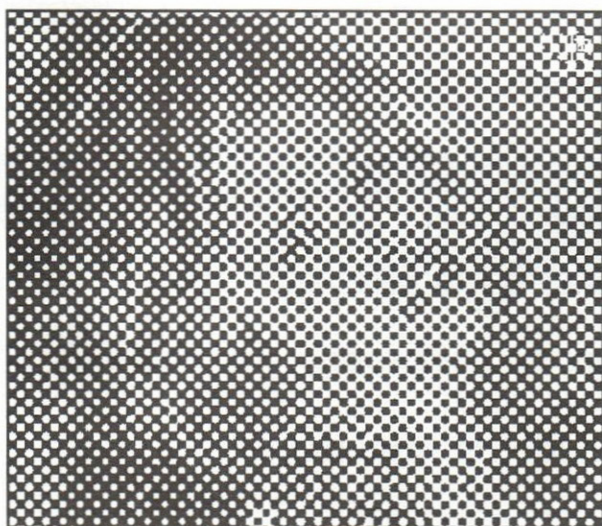
Jak na přechody

Jak známo barevné přechody se ve většině programů definují pomocí úhlu sklonu (jen u těch lepších, jinak kroky po 90°), počáteční, koncové a někdy i střední přechodové barvy a podle toho, zda mají být kruhové od nebo do středu a nebo obdélníkové v libovolném směru. Každý z Vás však již měl určitě potíž s výrobou kvalitního barevného přechodu. Vektorové programy jako Outline Art a podobné umějí tvořit pouze přechody po cca 10% schodech, takže výsledek není zrovna lákavý. Lépe to dělá modul pro Calamus – LineArt. Tady můžete nastavit, z kolika stupňů bude přechod vytvořen, jaký druh přechodu a v jakém úhlu má být nakloněn. Řešením je také modul našeho programátora Tomáše Hůrky – S-RASTER. Tento modul vytváří dokonale plynulé barevné přechody v libovolném úhlu tak, že přechod vypočítá a výsledkem je rastrový obrázek v aktuálním rozlišení výstupního zařízení. Ten však při použití na osvitové jednotce s 1200dpi zabírá mnoho MB místa a tak se s ním ani na 8MB RAM asi moc nevyřádíte.

To bude pro dnešek vše, zajímalo by mě však, o čem byste chtěli na tomto místě číst.



Ukázka obrázku s autotypickým rastrem. Použitý je kulatý autotypický bod skloněný na 0.3 (normální je 1.0). Rozlišení je 45dpi a hustota 10 lpcm.



Autotypicky rastrovaný obrázek 10dpi, 5lpcm. Autotypický bod je opět kruhový a je použit faktor 1.0 tj. kružnice, ne elipsa. Trochu přehnané, aby bylo vše dobře vidět. Další možnosti tvaru autotyp. bodu jsou trojúhelníkový a kosočtvercový, ty se však používají velmi zřídka.

slovníček pro začátečníky:
dpi – angl. dots per inch – hustota v bodech na vzdálenost 1 palce
lpcm – angl. lines per centimeter – počet čar na vzdálenost 1 centimetru
autotypický rastr – rastr používaný běžně v polygrafickém průmyslu – různě velká kolečka

SMILESy !?!?

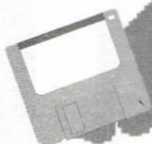
Každý kdo má modem a občas nahlédne do konferencí sítě Fido a jiných se určitě někdy zamyslí, co že to znamenají značky jako :-)), :-((a nebo :-P. –mat–

S významem a způsobem "luštění" Vás mohu seznámit. Je to jednoduché. Otočte si časopis o 90° (ve směru hodinových ručiček) a zadívejte se na značku jako na obrázek. Hned je vše jasné. Že ne? Nepřipomíná Vám dvojtečka oči, pomlčka nos a závorka pusu? Jsem rád, že už to chápete a teď už se věnujme výkladu značek.

:-)	úsměv (míra je podle počtu závorek a tak je to v mnoha dalších případech)
;-)	úsměv s mrknutím
:-(	zklamání
:-›	peprný úsměv
:-O	údiv
:-P	vyplazený jazyk
:-D	chechtot
:-?	otázka
:-!	upozornění
:-¦	nutnost, smíření se s situací – Hmmm
8-)	osoba s brýlemi
.-)	osoba s vypíchnutým pravým okem
'-)	osoba s vypíchnutým levým okem
:*)	osoba s legračním nosem
:‹=‹=	debata o ženě
:-)8-‹¦›=	debata o krásné ženě
:-)OO=	debata o tlouštíkovi
:-)--=	debata o hubeném člověku
:__(	pláč
:-E	vztek
:-L	kuřák

To by mělo stačit pro normální slovník, třeba se ještě nekdy něčemu přiučíte.

CONSUL



Software:

Originální české hry pro ATARI ST: Leonid, CoCoCoPo, Skořápy, DST, Noid4. ProTracker modules pro ST. Hry pro ATARI LYNX. Nesmrtelné hry a Demo programy pro ATARI XE/XL. Možnost vydání vlastních titulů.
Připravujeme české textové hry pro ATARI XE/XL.



Počítače:

ATARI XE, ATARI STE, TT, Falcon, Portfolio, Jaguar, LYNX



Příslušenství:

monitory, disketové jednotky, hardisky, samplery, videodigitizéry, tiskárny, myši, joysticky, značkové i neznačkové diskety, zálohované hodiny, emulátor PC-AT, ...
Připravujeme řadiče IDE hardisků pro ATARI ST.



Literatura:

Papyrus, Phoenix, herní časopisy, možnost vydání vlastních titulů
Připravujeme hudební školu pro Atari ST.

CONSUL

Pálenická 28	náměstí Republiky 12
323 17 Plzeň	301 12 Plzeň
út-pá; 14.30-17.30	po-pá; 9-18, so; 9-12

telefon/fax: 019/523721

ATARI®

JRC®
OFICIÁLNÍ DEALER ATARI

LYNX 2

... NIKDY NEPŘESTANETE HRÁT!



Nejvýkonější přenosná konsole na světě. Dokonalou zábavu zajišťuje 16bitová architektura, 4096 barev, 16 MHz CPU, stereo zvuk a podsvícený LCD displej.

1990.00

Hry pro Lynx:

APB	490.00
BASEBALL HEROES	490.00
BILL&TED'S EXCELLENT	490.00
BLOCKOUT	490.00
CASINO	490.00
CRYSTEL MINES II	490.00
FUSSBALL SOCCER	490.00
HARD DRIVING	490.00
CHIP'S CHALLENGE	490.00
KLAX	490.00
NFL FOOTBALL	490.00
PAC MAN	490.00
PAPERBOY	490.00
PIN BALL JAM	490.00
QIX	490.00
RAMPAGE	490.00
ROADBLASTER	490.00
ROBO SQUASH	490.00
S.T.U.N. RUNNER	490.00
SHANGAI	490.00
STEEL TALONS	490.00
SUPER SKWEEK	490.00
SWITCHBLADE II	490.00
XENOPHOBE	490.00
XYBOTS	490.00

Portfolio

... NIKDY NEPŘESTANETE PRACOVAT!

5790.00

16 bitový PC palmtop kompatibilní s IBM. operační systém MS-DOS.

Paralelní inter.	2190.00
Sériový inter	2890.00
RAM 128 kB	4990.00
Síťový adaptér	290.00
Portwalk	1390.00

Software:

Česká klávesnice	130.00
PD pro Portfolio	100.00

Literatura:

Čtečka Karet PC	25.00
Návod k Portfoliu	100.00
Paralelní rozhraní	25.00
Sériové rozhraní	25.00



PC SHOP
Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel., fax: 02/24228640

POČÍTAČE
Nádražní 1089, 73801 Frýdek-Místek
tel. 0658/20133 l.2
fax. 0658/23217

JRC®
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258